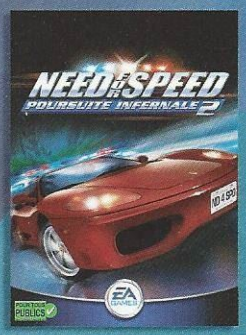
Gen4 PC CD-Rom
Reportage exclusif
Cossacks II
Premières infos
Avec ce numéro 2 CD-Rom offerts !
Vous avez aimé Cossacks...
American Conquest
La bataille des Amériques
CATE ARCHER
La bombe vous met la pression
TESTS : No One Lives Forever 2, Combat Mission 2, Links 2003, Battlefield 1942, Virtua Skipper 2, Roller Coaster Tycoon 2, Robin des Bois : La Légende de Sherwood, LFP Manager 2003, Madden 2003, NHL 2003, FIFA 2003, Project Nomads, Pink Panther, Thorgal : La Malédiction d'Odin. PREVIEWS : American Conquest, Another War, Enclave, Hower Ace, La Communauté de l'Anneau, Asheron's Call 2, Soldiers of Anarchy, Tron 2.0. REPORTAGE : Cossacks II, Stalker.
L 19338 - 160 - F: 5,95 €
N°160 • NOVEMBRE 2002 • LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET • www.gen4pc.com

3 SECONDES, 8 CENTIÈMES...
IL N'EN FAUDRA PAS PLUS POUR FAIRE DE VOUS UN FUGITIF.



NEED FOR SPEED
POURSUITE INFERNALE 2

Sortie le 24 octobre

Certains bolides féroces tels que la Lamborghini Murcialego, la Porsche Carrera GT ou la Ferrari 360 Spider sont nées pour courir. Et courir vite. Faufilez-vous au cœur de routes au trafic intense et aux conditions imprévisibles. Mais attention : les patrouilles de police vous attendent au tournant et il faudra éviter de vous faire prendre si vous ne voulez pas passer les dix prochaines années en prison.

PC CD-ROM

PlayStation 2

france.ea.com

© 2002 Electronic Arts Inc. Need for Speed, EA GAMES, le logo EA GAMES et Electronic Arts sont des marques commerciales ou déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Ferrari, Ferrari F50, Ferrari 360 Spider, Ferrari 550 Barchetta Pininfarina, tous les logos associés et les formes distinctives des Ferrari F50, Ferrari 360 Spider et Ferrari 550 Barchetta Pininfarina sont des marques commerciales de Ferrari S.p.A. Les marques commerciales Lamborghini, Diablo 6.0 VT, Murciélago et tous les logos associés sont utilisés sous licence de Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italie. Les marques commerciales de General Motors sont utilisées sous licence accordée à Electronic Arts Inc. Sous licence de Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG pour certains brevets. Porsche, 911 et Carrera sont des marques déposées de Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Le logo BMW, la police et les désignations de modèles sont des marques commerciales de BMW AG et sont utilisés sous licence. ™, ® et le logo Nintendo GameCube sont des marques commerciales de Nintendo. ©2002 Nintendo. Toutes les autres marques appartiennent à leur propriétaire respectif.

RCS LYON B 391974 748

Gen4 PC CD-Rom

COMPUTEC-MEDIA France
46, rue TROYON
92310 SEVRES
Tel : 01.46.90.20.16
Fax : 01.46.90.20.50
Site Internet : www.gen4pc.com

DIRECTION
Président Directeur Général
Sébastien SAUVAGEOT
Directrice des Rédactions
Florence LAGARDE
Secrétaire Général
Mahamadou CAMARA
Direction comptable
Brigitte RAMEY

REDACTION
Rédacteur en chef adjoint
Bruno CARDOT, dit Cooli
Chefs de rubrique
Xavier ALLARD (Léo de Urlevan)
Loïc CLAVEAU (Muad)
Rédacteur
Jérome FIRON (Hardware)
Ont participé à ce numéro :
Arnaud CUEFF, Olivier LEHMANN, Khéridine MABROUK
Premier secrétaire de rédaction
Sébastien HATTON
Correcteur-réviseur
Sophie LAMOTTE
Webmaster
Stéphane MOREAU

MAQUETTE
Conception graphique et direction artistique
Christophe GOUJU pour MCE
Maquettiste
François POISSON

INFOGRAPHIE-ICONOGRAPHIE
Ana GALVAO

PUBLICITÉ
Directeur de la publicité
Claude BENOUAICH (2278)
claude.benouaich@computec-media.fr
Chef de publicité
Nicolas DUBOIS (2283)
nicolas.dubois@computec-media.fr
Assistante commerciale
Aurélie MORERE (2233)

FABRICATION
Jean-Louis TOULOUSE

DIFFUSION ET ABONNEMENTS
Responsable diffusion, abonnements
Delphine BAROUH (2091)
Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 40 €
DOM-TOM et étranger : 70 €
Service abonnement et anciens numéros
46, rue Troyon - 92310 Sèvres

Gen4 PC est édité par Computec-Media France, société anonyme au capital de 8 575 258 €
Principaux actionnaires :
– Communications professionnelles SA
– Computec-Media AG
Siège : 46, rue Troyon 92300 Sèvres

Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088 – Dépôt légal 1er trimestre 2002
Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo

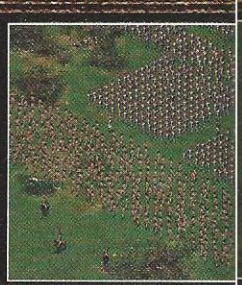
L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que "les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" et, d'autre part, que "les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration", toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droits ou ayants cause, est illicite (alinéa premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code pénal. Crédits photo et © CopyrightDR : Tous droits réservés.

A l'Est, y'a du nouveau !

Le mouvement est amorcé depuis quelques années, et il ne cesse de s'amplifier. De nos jours, les développeurs venus de l'Est occupent une place de plus en plus importance sur la scène vidéoludique. Notre reportage dans les locaux de GSC, en Ukraine, en témoigne. Dans leur pays, tous les membres de cette équipe sont de véritables stars. Et ce n'est pas exagéré... Imaginez que dans un numéro d'un célèbre magazine "people" local, le fondateur de la société a eu droit à deux pages, autant que le président ! Reconstitution de bataille napoléonienne par deux mille figurants (rien que ça) pour Cossacks II, prises de vue à 300 petits mètres du réacteur 4 de Tchernobyl... C'est un éclairage tout particulier sur le phénomène que nous vous offrons ce mois-ci. Les prochains aussi... Mais ça reste entre nous, hein. D'ici là, bon voyage !

Cooli. Rédacteur en chef adjoint.

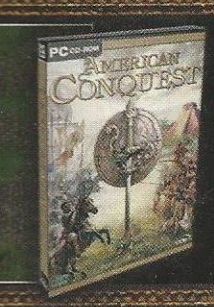
AMERICAN CONQUEST



LE NOUVEAU CHEF D'OEUVRE DES CREATEURS DE COSSACKS

12 nations à la conquête d'un nouveau monde, des affrontements réalistes opposant jusqu'à 16 000 unités en temps réel.
Trois siècles de guerres, de découvertes et de révolution.

LA STRATÉGIE TEMPS RÉEL À TAILLE RÉELLE



American Conquest retrace à travers 8 campagnes intenses, 300 ans qui marqueront à jamais l'histoire de notre monde. De la découverte de l'Amérique à la Guerre d'Indépendance, revivez une période historique extraordinaire. Grâce à des armées qui peuvent atteindre jusqu'à 16 000 unités en temps réel et deux modes d'affichages, l'un tactique, l'autre stratégique, destiné à visualiser pratiquement l'ensemble du territoire (zoom arrière), vous pourrez revivre les plus grands affrontements de l'histoire du nouveau monde en taille réelle. Après avoir marqué de leur emprunte l'histoire de la stratégie avec Cossacks, les développeurs de GSC repoussent à nouveaux les limites du genre avec un nouveau chef d'oeuvre qui fera date.

Infos, démo & communauté sur : www.aconquest.com

GSC GAME WORLD

cdv

FOCUS

SOMMA

8 Courrier
Le Teignard déballe sa bile

Actualités

12 Rally Sport Challenge
Entretien avec Panizzi
14 News
L'actualité
pas comme les autres
18 Classe Eco
Les bonnes affaires

Hors Jeux

24 Avalon
L'interview du réalisateur
26 En vrac
Les sorties DVD, BD...

Reportage

30 Cossacks 2
32 000 unités en 3D
à l'écran !
36 Stalker
Tchernobyl ? C'est ici...

Tests

42 No One Lives Forever 2
Une Cate
sur un toit brûlant
50 FIFA 2003
Délit de belles gueules
52 Links 2003
Entre la sieste et Derrick
54 Battlefield 1942
Action ET Stratégie
60 Virtua Skipper 2
Et vogue la galère !
62 Roller Coaster Tycoon 2
Le grand frisson
sur un grand huit ?
64 Robin des bois
La Dream Team
de Sherwood
68 LFP Manager 2003
L'Entraîneur peut trembler
70 Madden 2003
C'est la même chanson...
70 NHL 2003
Non, non,
rien n'a changé !
72 Iron Storm
Encore et encore...
76 Combat Mission 2
Mission aborted !
78 Project Nomads
Mon pote le gitan
80 La Panthère Rose
Un jeu pour nous,
les hommes...
80 Thorgal
Oh, un Point'n'Click !

Multi

82 Dark Age of Camelot
Tout sur le serveur PvP
84 Age of Mythology
Le côté Multi

Soluces

86 Mafia
La première partie

RE

94 Actuces
Les codes indispensables du moment

SHOPPING

96 Hardware
Green cards

PREVIEW

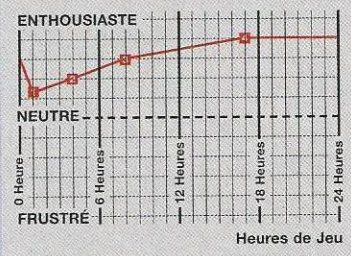
100 American Conquest
A l'Ouest, rien ne va plus !
106 Lord of the Ring
La bande à Frodon
108 Another War
Un jeu de rôle en pleine Seconde Guerre mondiale
110 Hover Ace
Mieux que Wipe Out !
112 Asheron's Call 2
Ça turbine chez Turbine !
118 Enclave
A grands coups de hache
120 Soldiers of Anarchy
Quand les Sex Pistols sont dans un bunker

CARNET DE BORD

122 Percolator
Sinon, ce serait pas *Gen4*

LES TESTS, MODE D'EMPLOI

Courbe de motivation



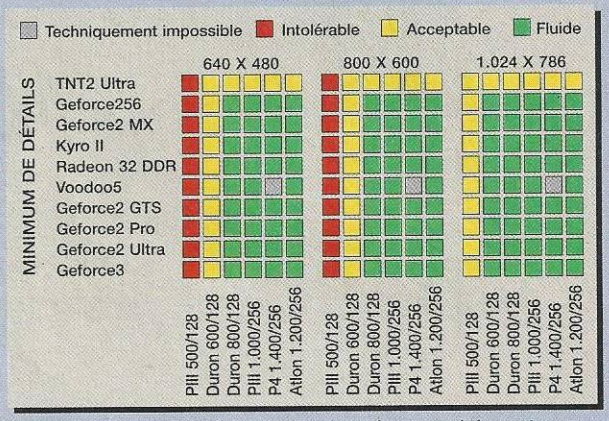
On peut apprécier dès le début ou au bout de quelques heures de jeu. Cette courbe résume notre état de satisfaction dans la durée.

Ces images sont saisies au fil de nos évolutions. Contents ou pas contents.

Dogfight. Les combats aériens sont de toute beauté.

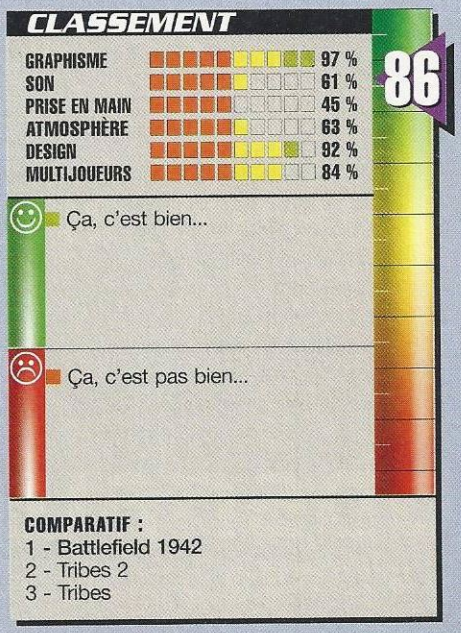
Rendu, réalisation

Pour les gros tests, nous faisons une comparaison entre un minimum et un maximum de détails. Comme les "configs" diffèrent, voici le meilleur rapport beauté/fluidité.



Nous avons aussi listé les cartes les plus populaires et, en fonction des processeurs, nous vous donnons les résultats de l'affichage avec les détails poussés à fond ou réduits au minimum.

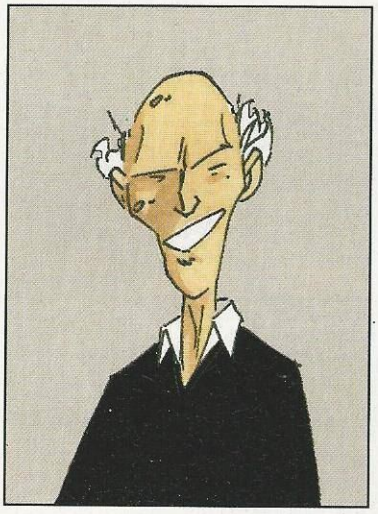
Chaque jeu testé se voit remettre une note. C'est un peu plus complet que par le passé. Nous attribuons six nouvelles notes qui affineront votre choix avant l'achat d'un jeu en fonction de vos préférences. Pour être plus précis, nous détaillons aussi les points forts et les points faibles du jeu. Et puis, il y a le comparatif. Quelle place a le jeu par rapport aux titres du même genre ?



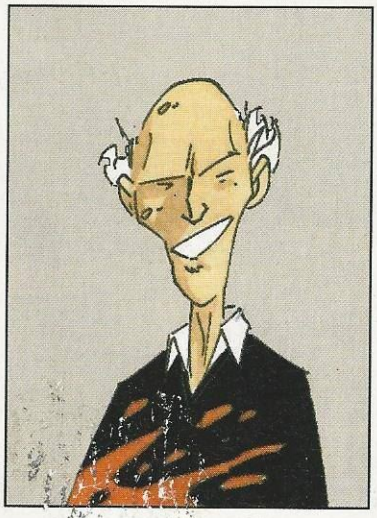
Le Teignard m'a tuer

PLUS MÉCHANT QU'ORANGINA ROUGE ET SAURON RÉUNIS, IL HISSE LA CRUAUTÉ AU RANG DE SPORT OLYMPIQUE. POUR LE BONHEUR DE SES LECTEURS ET AU GRAND DAM DE CEUX QUI LUI ÉCRIVENT...

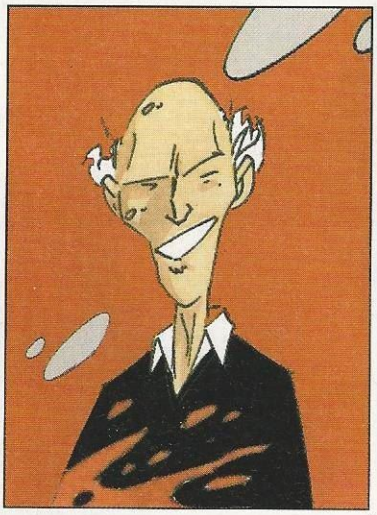
LE RETOUR DU TROMBINOSCOPE



LE TEIGNARD



LA REDAC'



LES LECTEURS

Gen4 PC, comme "Pour Consoles"

Hep !
Bravo pour la nouvelle formule du mag, ses deux CD et sa maquette : *Gen4* s'est enfin retrouvé ! Juste deux petites suggestions : En premier lieu, serait-il possible de remettre le trombinoscope, histoire de voir les trognes de nos rédacteurs préférés ? Ensuite, que diriez-vous de faire une toute petite rubrique Consoles (genre une page, voire un peu plus), histoire de jeter un coup d'œil sur ce qui se fait en dehors du PC ?

Bertrand, Villetaneuse

Hop !
Bravo pour la pertinence de ta lettre ! En quinze ans de *Gen4*, je n'avais jamais eu de questions aussi originales, et je sens que je vais devoir me surpasser pour être à la hauteur. Procédons par ordre. Le trombinoscope n'est pas prêt de revenir, et ce n'est pas dû à la mauvaise volonté de la rédaction. C'est juste qu'en dehors de ma personne, les journalistes ont ici un physique si ingrat que la publication de leur portrait pourrait avoir des retombées catastrophiques : les plus jeunes s'évanouiront, les plus sensibles vomiront et un tel spectacle ne manquera pas d'attirer les serial killers qui lisent habituellement Mad Movies. Tu t'en doutes : une telle perspective n'est pas pour me déplaire, mais les corbeaux de la direction sont persuadés que cela pourrait avoir des conséquences néfastes sur nos ventes. Passons aux consoles : jusqu'ici, la position de *Gen4 PC* était que dans *Gen4 PC*, il y avait PC et qu'il fallait donc qu'on se concentre sur cet univers. Maintenant, si pour la plupart d'entre vous, PC veut dire "Pour Consoles", il faudra bien qu'on revoit la ligne éditoriale du magazine et qu'on fasse des beaux reportages sur Final Mario and Sonic Fantasy XII... Les débats sont ouverts.

MORCEAUX CHOISIS

"Je m'apéle Romain et je lit GEN4 tout les mois"
Bravo ! Tu n'as fait aucune faute à ton nom !

"Je voudrais overclocker mon CPU mais je ne sais pas comment régler la motherboard"
I think you should send your letter to the fatherboard.

De face comme de dos...

Avec le kit de connexion Wanadoo,
je profite plus vite de mes cadeaux de Noël :

"10 heures par mois offertes pendant 6 mois
sur les forfaits Wanadoo Intégrales"*

ou

"Le pack eXtense Haut Débit offert"*

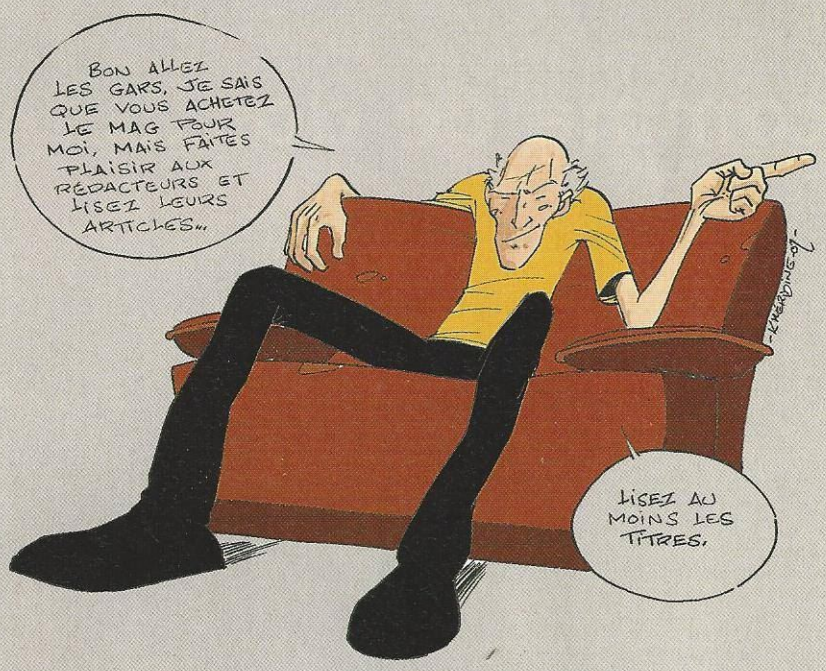
*Offre soumise à conditions. Voir conditions détaillées sur votre kit de connexion Wanadoo.
WANADOO INTERACTIVE - 48, rue Camille Desmoulins - 92791 Issy les Moulineaux Cedex 9 - RCS Nanterre B403 088 867.

Noël n'a que des bons côtés.

0 810 555 999
prix d'un appel local
wanadoo.fr, agences France Télécom,
grandes surfaces, magasins spécialisés.

wanadoo
positive generation

COURRIER
La Lettre du mois



Appeal à plat !

Dé-goû-té ! Je suis dégoûté ! Pourquoi ? Parce qu'Appeal, les créateurs du génial Outcast, viennent de disparaître et que sa suite, Lost Paradise, est tombée aux oubliettes ! Alors voilà : je n'arrive pas à comprendre comment on peut faire un jeu aussi bon (et qui s'est bien vendu, je crois) puis fermer boutique. Et je te le demande à genoux : MAIS QUE FAIT LA POLICE ?

Chanondler Bong, abonné de la première heure

Dé-goû-té ! Je suis dégouté ! Pourquoi ? Parce qu'il y a quelques mois, dans le n°153 exactement, *Gen4* s'est crevé à faire un dossier qui répondait à ta question, dossier que tu n'as visiblement pas lu. Alors de deux choses l'une : soit tu es un abonné de la première heure du mois dernier, soit tu es du genre à n'acheter *Gen4* que pour lire ma prose. Et même si la deuxième hypothèse est fort louable, je pense que tu devrais jeter un coup d'œil aux quelques pages qui entourent ma rubrique. Ça parle essentiellement de jeux vidéo, mais c'est tout de même intéressant, surtout quand on utilise son PC pour jouer. Quant à l'enquête de police sur la mort d'Appeal, vois donc ça avec le Ministère de l'intérieur. Il n'est toutefois pas évident que tu trouves des fonctionnaires disposés à te parler de ce dossier brûlant, occupés qu'ils sont par leurs folles parties de Flash Ball (une sorte de Quake-like censé faire reculer l'insécurité et le crime organisé). Plus sérieusement, Appeal est mort pour les mêmes raisons qu'In Utero, Kalisto, Gamesquad, Lankhor ou Looking Glass. Pas à cause d'un manque de talent ou d'idées (Outcast le prouve), mais à cause du statut extrêmement précaire des développeurs indépendants dans le monde merveilleux des jeux vidéo. La situation est d'autant plus préoccupante que la plupart des bons titres sortent de studios indépendants (Max Payne, GTA3, Mafia, Deus Ex...). Pour Outcast, je te rassure... D'une part, Infogrames en possède toujours les droits et il m'étonnerait fort qu'il n'en fasse rien. D'autre part, Yves Grolet, un des fondateurs d'Appeal, a remonté un studio du nom d'Elsewhere Entertainment. Il travaille sur un jeu dont le nom de code est Projet Alpha et assure qu'il s'agira d'un jeu d'aventure/action qui serait la "continuation conceptuelle" d'Outcast. Souhaitons-lui bonne chance.

Bon investissement

Cher Teignard,
J'aimerais savoir ce que tu me conseilles entre GTA3 et Mafia, vu que je n'ai pas assez d'argent pour acheter les deux.

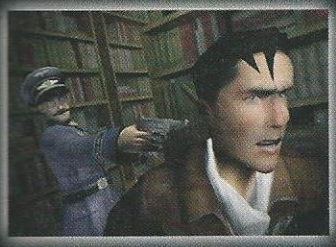
Louis, Marseille

Comme c'est attendrissant, un pauvre ! On l'imagine avec son pull élimé, son pantalon en velours rapiécé et ses baskets Paladium en train de compter ses sous au rayon "jeux vidéo" d'un Carrefour de banlieue. Pour un peu, j'en aurais la larme à l'œil. Je vais donc t'aider : Mafia est bien plus beau et, à mon sens, bien plus passionnant que GTA3. Mais il offre moins de liberté d'action, se termine plus rapidement et nécessite tout de même une bécane solide. Et je ne suis pas sûr que ton Pentium 100 fasse l'affaire...

WORLD WAR II

PRISONER OF WAR™

1944 : dans le stalag la résistance s'organise



Vous venez d'être capturé en territoire ennemi. Votre devoir : vous évader; votre mission : détruire les armes secrètes du 3ème Reich.

Du stalag à Colditz : échappez à la vigilance des gardes, organisez le camp et transformez vos hommes en véritable armée de l'ombre.

Une intelligence artificielle exceptionnelle : les gardes et officiers vous donneront du fil à retordre.

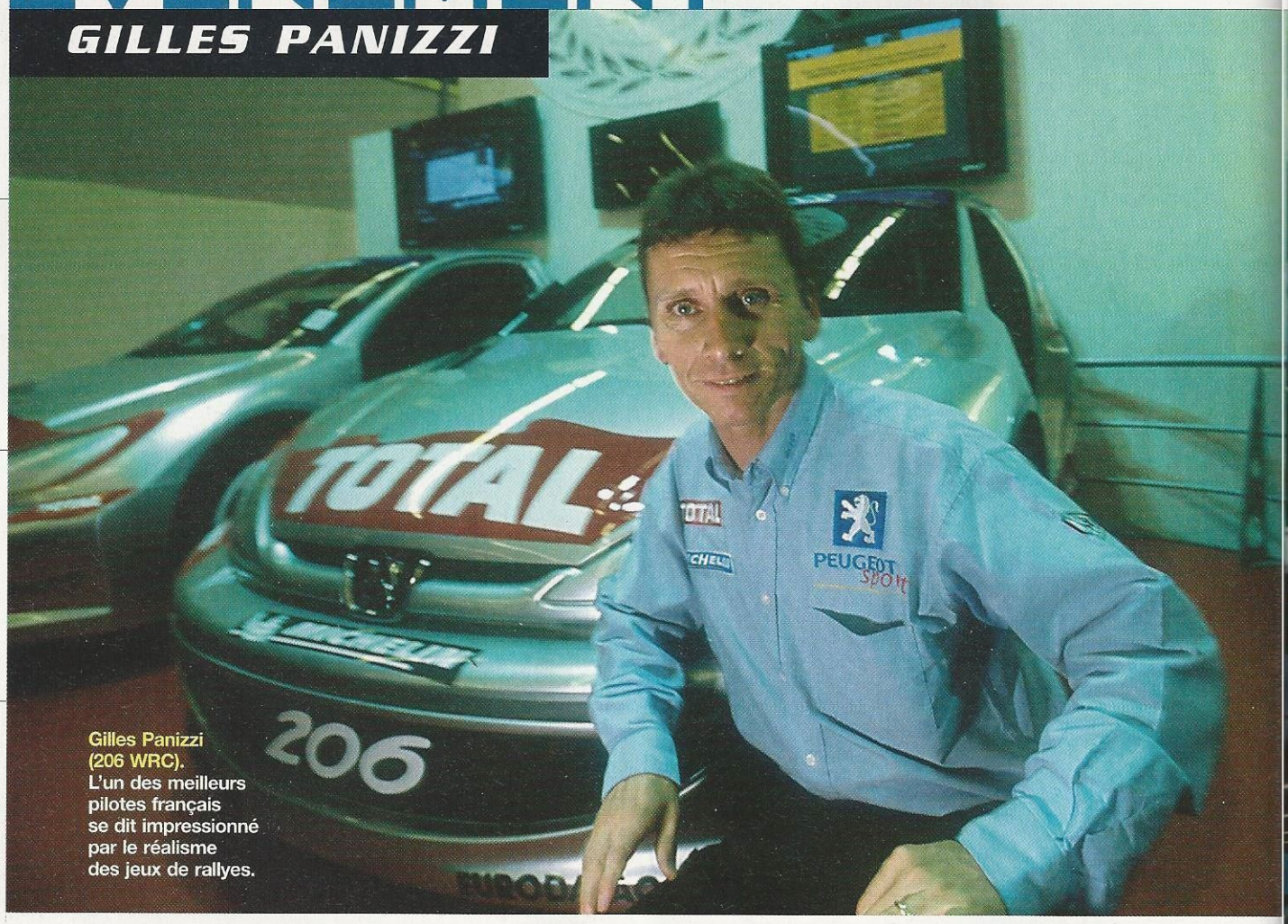
Un jeu d'aventure, d'action et d'infiltration révolutionnaire, vous êtes en plein film de guerre !

www.codemasters.com

PC CD

© 2002 The Codemasters Software Company Limited. Tous droits réservés. All others copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

GILLES PANIZZI



Gilles Panizzi (206 WRC). L'un des meilleurs pilotes français se dit impressionné par le réalisme des jeux de rallyes.

Le roi de l'asphalte

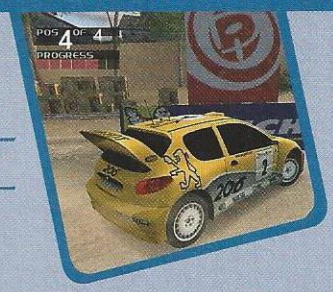
NOUS AVONS DEMANDÉ SON AVIS À UN PRO, UN VRAI !

Premier Français au classement des pilotes du championnat du monde des rallyes WRC (World Rally Car), Gilles Panizzi figure parmi l'élite de sa génération. Au volant d'une 206, "le roi de l'asphalte" s'est adjugé la victoire cette saison lors du Tour de Corse, le Rallye d'Espagne et de San Remo. Autant dire qu'avec ses coéquipiers du team Peugeot, notamment Marcus Grönholm (prochain champion du monde) et Richard Burns (champion du monde sortant), il porte haut les couleurs du constructeur sochalien. RalliSport Challenge (le prochain titre de Microsoft) permettant de conduire une 206 WRC, nous avons trouvé un bon prétexte pour lui demander quel était le niveau atteint par les jeux de rallye en ce qui concerne les sensations de course... en plein Mondial de l'automobile, lors d'une séance de dédicace, entre les fans survoltés, les footballeurs de Sochaux et les journalistes de divers médias. Interview express.

Cooli

Gen4 : Est-ce que tu es fan de jeux vidéo ?
Gilles Panizzi : *J'y joue un peu, sur consoles essentiellement. J'ai essayé tout ce qui est WRC évidemment, les "Colin McRae" et pas mal d'autres...*
Gen4 : Que penses-tu du niveau atteint par les développeurs en ce qui concerne les jeux de rallye ?
Gilles Panizzi : *Impressionnant ! Le réalisme est de plus en plus poussé. Je trouve qu'ils font un boulot vraiment remarquable. Et pas seulement au niveau de la dynamique des voitures. L'autre jour, je regardais le tracé d'un circuit dans un jeu, ainsi que les décors, je voyais des paysages en tout point conformes à la réalité. Ça me rappelait la course !*
Gen4 : Tu penses t'en servir un jour pour l'entraînement ?
Gilles Panizzi : *Non. Pour retrouver les sensations de course, il faudrait qu'ils inventent un système où tu te déplaces par rapport au volant. Dans un je quelle que soit sa qualité, tu restes toujours dans une position statiqu Ça n'a rien à voir. Mais je pense que le rendu final est excellent et les émotions procurées intenses. Il faut voir la réaction d'un gamin de dix ans qui te met dix secondes sur une spéciale de 10 kilomètres*
Gen4 : Tu veux dire qu'on peut être un excellent pilote de rallye et un mauvais joueur aux jeux de course ?
Gilles Panizzi : *Ou l'inverse ! (rires)*
Gen4 : On ne relèvera pas le défi... Merci, Gilles.

DU RÉEL AU VIRTUEL



Si le parti pris complètement Arcade de RalliSport Challenge a pu décevoir les habitués de simulation, ce sont bien les seuls à avoir exprimé des réticences sur le jeu. Sur Xbox, les Suédois de Dice ont réussi à faire de leur création un des fers de lance de la console au moment de son lancement. Il arrive aujourd'hui sur PC. Tant mieux. La conversion a été consciencieuse, presque trop. Il s'agit ici d'une copie conforme, avec tous les modes classiques (course de côte, rallye sur glace, ascension de montagne). Seule exception : l'apparition d'un mode Multijoueurs (jusqu'à 4). Mis à part ça, si les quelques ralentissements observés sur la bêta sont corrigés, ce soft promet d'en ravir plus d'un. Reste à voir la version finale donc.

Crédit photos : Jean-Michel Rillon pour Gen4.

RalliSport Challenge. Voici quelques images du jeu de Microsoft. A vous de juger...

ÉDITEUR : Microsoft
DÉVELOPPEUR : Microsoft
GENRE : Simulation
SORTIE : 20 novembre 2002
SITE INTERNET : www.microsoft.com

EVENEMENT

METABOLI

L'équipe. En France, on n'a pas de pétrole, mais on a des idées.

Révolutionnaire !

LA JEUNE ÉQUIPE PARISIENNE DE METABOLI ENTEND BIEN BOUSCULER NOS HABITUDES, AVEC UN SYSTÈME DE LOCATION DE JEUX VIDÉO VIA LE NET...

Metaboli concrétise un rêve de bon nombre de joueurs dans l'hexagone : louer ses jeux. Ce ne sera pas sous une forme traditionnelle, mais sur Internet, par le biais de leur site (www.metaboli.fr). La technologie vient d'Israël et permet de tronçonner un jeu en plusieurs parties. Concrètement, vous téléchargez d'abord le premier bout, d'une taille équivalente aux démos actuelles (entre 100 et 200 mégas). Surprise ! L'exécutable recueilli vous donne droit à la version complète.

Serait-on en présence d'un outil de compression qui enterre Winzip et tous ses équivalents ? Non, car le jeu n'est pour l'instant complet qu'au niveau des options et il existe une astuce : en tâche de fond, le téléchargement se poursuit en "streaming", de manière transparente pour l'utilisateur. Evidemment, l'opération n'aurait aucun intérêt si chaque sélection d'option entraînait encore un temps d'attente. Ici, il s'agit plutôt d'offrir les premières heures de jeu pendant que le reste se télécharge jusqu'à obtenir le titre complet sur son disque dur.

Il faut l'avouer : le concept est séduisant. Et il fonctionne d'autant mieux qu'il n'enlève pas les protections, étape nécessaire pour convaincre les éditeurs d'adhérer au système. Du coup, le service en lancement propose déjà 19 softs (Deus Ex, Hitman, Desperados...), et de grands noms du secteur (Ubi Soft, Infogrames, Eidos...) ont décidé de collaborer avec l'équipe. Pour l'instant, les titres disponibles ne sont pas de vraies nouveautés.

Les prix proposés (généralement 3,8 euros pour 48 heures de location et 5,8 euros pour un mois) sont par ailleurs des plus raisonnables. On peut même bénéficier de l'intégralité de la gamme pour 15 euros environ par mois. Avec le succès, on verra peut-être un jour les sorties de jeux sur le site calquées sur celles de la grande distribution.

Les fondateurs de Metaboli ne se font cependant aucune illusion. Ils s'accordent quelques années, le temps que ce nouveau système fasse son chemin dans les mentalités.

Cooli

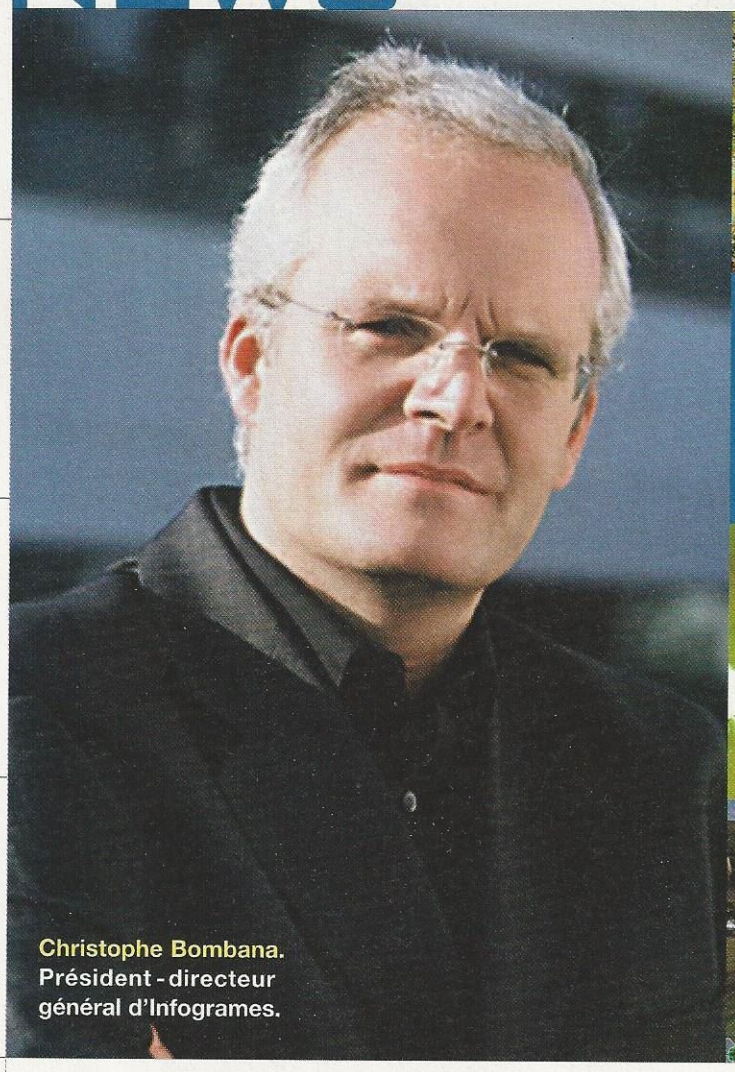
Enfin une bonne nouvelle,
FREE lance le forfait illimité haut débit le moins cher du marché

29,99 € TTC modem inclus.

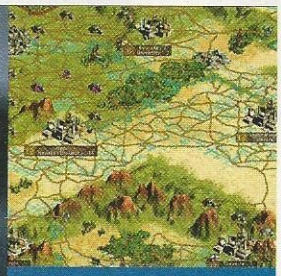
Modem ADSL fourni gratuitement - Pas de frais d'ouverture de ligne - Pas d'engagement de durée
512 Kbits/s en réception, 128 Kbits/s en émission - Votre ligne téléphonique reste disponible
Prix : 29,99 € TTC par mois tout compris.

Abonnement sur www.free.fr

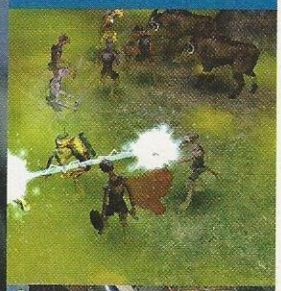
free
La Liberté n'a pas de Prix



Christophe Bombana. Président - directeur général d'Infogrames.



Une gamme inouïe. Avec la sortie de Civilization III, Neverwinter Nights ou UT 2003, Infogrames a effectué une percée remarquable sur le marché US. Reste l'europe...



La *french touch* en danger ?

APRÈS CRYO, INFOGRAMES SE RETROUVE PLONGÉ DANS UNE PROFONDE CRISE

Après la liquidation judiciaire de Cryo, société endettée à hauteur de 32 millions d'euros (à l'heure où nous écrivons ces lignes, deux plans de reprises sont étudiés), et la fermeture de nombreux studios de développement hexagonaux, Infogrames se retrouve plongé en pleine tourmente. Même s'il tente de l'éviter. Pour rassurer les investisseurs et enrayer les pertes nettes annoncées en début d'année (79,4 millions d'euros), l'éditeur doit licencier 60 % de son personnel, soit 280 personnes. Paradoxalement, c'est l'année ou le *line-up* du Tatou n'a jamais été aussi bon (Civilization III, Neverwinter Nights et Unreal Tournament 2003, pour ne citer qu'eux). Si les dirigeants d'Infogrames semblent toujours confiants, la création "à la française" n'a jamais été autant en danger. Pensez-y quand vous arpenterez les rayons des magasins !

Cooli

Les raisons du doute.
Suite à un avertissement sur résultats et bon nombre d'inquiétudes, l'action Infogrames a perdu 84,1 % de sa valeur depuis le début de l'année. Selon Reuters, les analystes estiment qu'Infogrames, magré le plan de restructuration, ne parviendra pas à rembourser ses deux lignes d'obligations convertibles arrivant à échéance en juillet 2004 et 2005, pour des encours respectifs de 125 et 309,1 millions d'euros.

EN BREF

La victoire est en Nous

L'Humanité a remporté une grande victoire. Résultat du match : 3-1. A gauche, Kramnik, humain, une opération par seconde (mais toujours la meilleure, selon lui). A droite, Deep Fritz, CD, 6 millions d'opérations à la seconde. Le terrain ? Un échiquier. En bref, le cerveau est supérieur à toutes les IA. A quoi servent donc les pages soluces et d'actuces de *Gen4* ?

On connaît la chanson

Attention, l'*intelligentsia* de la musique américaine déboule dans un spot de pub. Il y a Madonna, Britney Spears, Sheryl Crow, Elton John... Mais aussi et quand même Lou Reed, Eminem, Mark Knopfler et d'autres bons. 90 multi-millionaires qui viennent nous faire une petite leçon de morale : pirater, c'est pas bien ! Ils font évidemment référence aux MP3, aux logiciels *Peer to Peer*. Vous je sais pas, l'idée que des gens ont fait des MP3 de Britney Spears me fait froid dans le dos. Et si jamais on tombait dessus, en se complétant l'intégrale d'Offspring ? Un fake ? Brrrrr... Demain, j'arrête.

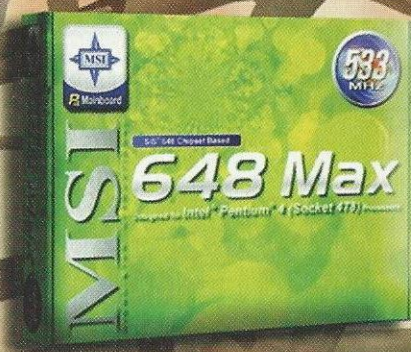
Tarantino dans ton PC

VUP a signé un accord avec Quentin Tarantino pour adapter son prochain film *Kill Bill* (avec Uma Thurman, Mickael Madsen, David Carradine...). Le réalisateur fournira des éléments du film pour les scènes non interactives. Le jeu devrait voir le jour avec le DVD, courant 2004.

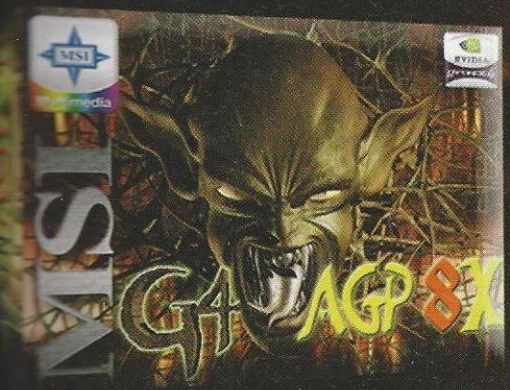
www.baader-kirchofer.net/tarantino/movie/killbill/script/killbillscript.ht

AGP 8X

La carte-mère MSI pour AMD Athlon XP, Athlon et Durón
Port AGP 8X



La carte-mère MSI pour Intel Pentium 4
Port AGP 8X



Cartes graphiques MSI de la nouvelle gamme des G4 en AGP 8x

Un PC équipé d'une carte-mère MSI nouvelle génération supportant l'AGP 8x et d'une carte graphique MSI G4 en AGP 8x permet d'obtenir un taux de transfert des données du bus AGP deux fois plus important (jusqu'à 2,1Go/seconde).

www.msi-multimedia.com
www.msi-computer.fr

CLASSE ECO

Jouez sans vous ruiner !

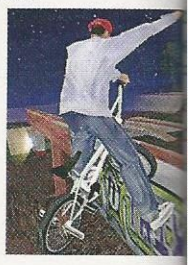
CAMARADE FAUCHÉ, VOICI DES TITRES À 15 EUROS QUI, EN PLUS, PEUVENT TOURNER SUR TON VIEUX PENTIUM ! REJOINS-NOUS DANS NOTRE GRAND COMBAT CONTRE LES PRIX EXORBITANTS ET ADHÈRE COMME NOUS AU PCF, LE PARTI DES CONSOMMATEURS FAUCHÉS. ENRICHIS-TOI SUR LE DOS DES ÉDITEURS QUI PASSENT L'ANNÉE À ST-TROP D'PEZ. LUTTONS, CAMARADES !

La période de Noël approche à grands pas et, théoriquement, cette rubrique est censée s'effacer devant les grosses pointures. Il faut bien le reconnaître, c'est quand même du brutal, surtout de la part de nos amis d'Ubi Soft qui ont racheté un bout du catalogue Microsoft. Mais décembre risque d'être calme, sauf peut-être du côté de Vivendi, qui renouvelle sa gamme économique tous les trois mois. Et si je compte bien, ça doit arriver en décembre, ça. *So, wait and see !*

Mat Hoffman Pro BMX

UN PRIX EN CASCADE

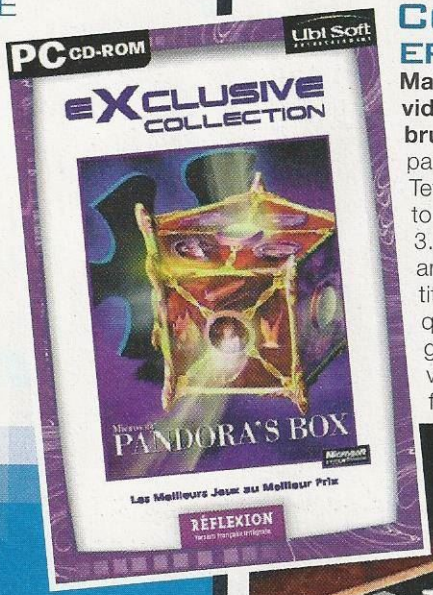
Voici la réponse d'Activision.



La conversion de Dave Mirra étant plutôt loupée sur PC, c'est le meilleur jeu de BMX. Pour ceux qui connaissent Tony Hawk, sachez que le skate a été remplacé par un vélo. Pour les autres, voilà une occasion de découvrir une très bonne collection, suivant le même principe. A découvrir absolument, si vous n'y avez jamais goûté.

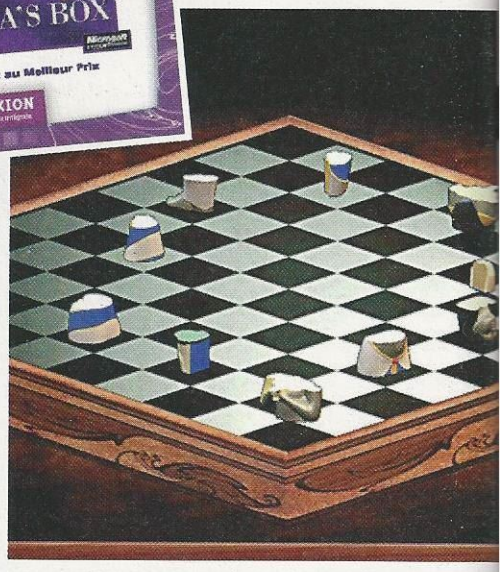
Editeur : ACTIVISION
Date de sortie : mi-novembre
±15€

Pandora's Box



COGITO ERGO SUM

Mais non, le monde des jeux vidéo n'est pas rempli de brutes sanguinaires. Prenons par exemple le type qui a conçu Tetris : Alexey Pajitnov ! On peut tous lui mettre la volée à Quake 3. Surtout que ces dernières années, il s'est concentré sur un titre qui regroupe en fait plus de quatre cents casse-tête en tout genre. Bref, c'est reposant, varié et ça fait cogiter toute la famille.



Editeur : UBI SOFT
Date de sortie : 7 novembre
±15€

Un genre, une couleur

- ACTION
- AVENTURE
- GESTION
- JEU DE RÔLE
- SIMULATION
- SPORT
- STRATÉGIE
- AUTRES

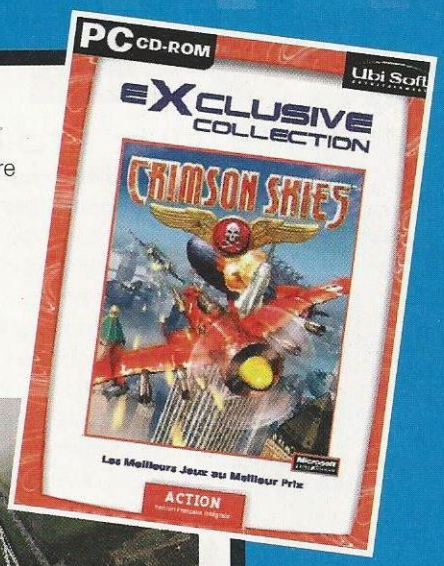
Crimson Skies

VIEUX COUCOUS ? PAS SI SÛR !

Crimson Skies est un des meilleurs jeux de Microsoft. Tout part d'une Histoire différente. Et si la révolution industrielle n'avait pas autant développé le système ferroviaire ? Nul doute que l'aviation aurait connu un bond extraordinaire. Et la Première Guerre mondiale aurait été bien différente. Nous voici donc en 1914 aux commandes d'avions plus fous les uns que les autres, en train de "fighter" des dirigeables, des hélicos dignes de *Tonnerre de Feu*... Les graphismes sont exceptionnels, le background efficace, le gameplay parfait. N'hésitez pas une seule seconde, c'est du bonheur à l'état pur.

Editeur : UBI SOFT
Date de sortie : 7 novembre

±15€



NEWS

POUR LES FANS !

Red Hammer, le premier add-on d'Operation Flashpoint, est disponible à 15 euros. Il faut donc le jeu original pour le faire tourner. Sachez cependant que ce titre ne propose pas beaucoup d'innovations. Une campagne, quelques armes et des véhicules en plus, c'est tout.

Codename Outbreak

A SA JUSTE VALEUR

Quand GSC n'avait pas encore trouvé le filon, à savoir Cossacks, l'éditeur ne savait pas vraiment quoi développer. Il y eut donc un Doom-like très classique, assez beau, mais sans plus. Il se démarquait sur un aspect : la balistique, plus réaliste que jamais.

Editeur : VIRGIN
Date de sortie : disponible

±15€

Doom

PROVOCATION !

Salaud d'éditeur ! Se reprendre Doom en pleine tronche dix ans après sa sortie, ça fait vraiment pas du bien. Des millions de cheveux blancs sont apparus sur les têtes des pionniers de Doom, quand ce ne sont pas des calvities. Seul avantage : ceux qui viennent d'être atteints de la maladie de Parkinson "straffent" bien mieux qu'avant. Enfin, c'est un collector (Ultimate Doom, Doom 2 et Final Doom).

Editeur : ACTIVISION
Date de sortie : mi-novembre

±15€

NEWS

MÉLANGE DES GENRES

Ceux qui se souviennent d'Arcanes seront séduits par cette suite, Magic and Mayhem 2. L'originalité de cette série repose sur un mix audacieux entre la stratégie, la gestion, l'aventure et le RPG. Malgré cette originalité, le jeu est assez répétitif, et moyen graphiquement.

Starlancer

UNE ÉTOILE EST LANCÉE

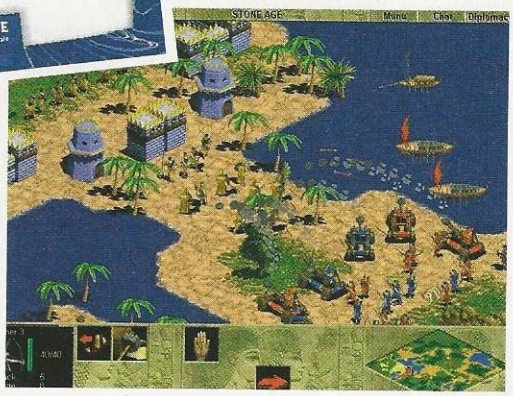
Sorti au même moment que Crimson Skies, Starlancer est un autre grand titre de Microsoft. Première chose : techniquement, il est parfait. A l'époque, il tournait très bien sur un Pentium 233. Maintenant, on peut pousser les détails à fond et s'éclater sur le dernier jeu des frangins Roberts, créateurs des Wing Commander et des Privateer. Excusez du peu ! Le background est intéressant : les Etats-Unis, la Russie, la Grande-Bretagne et la Chine forment une alliance contre l'envahisseur venu de Mars. Dit comme ça, c'est simpliste, mais la réalisation est vraiment au top. La localisation y est pour quelque chose. Les divers accents sont bien là et ils ne ressemblent pas à du Michel Leeb. Une bombe à se procurer d'urgence !

Editeur : UBI SOFT
Date de sortie : 7 novembre

Age of Empires + The Rise of Rome

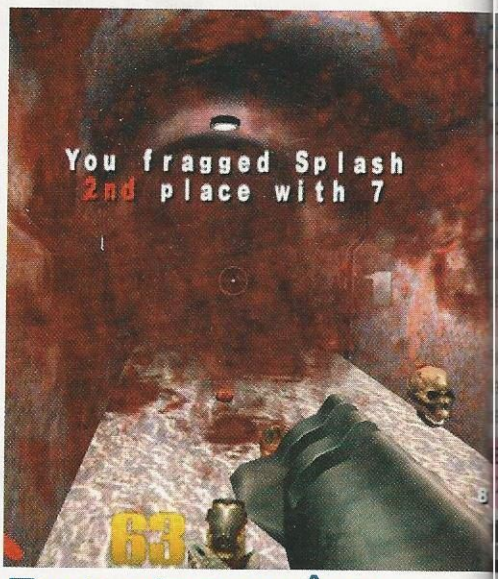
LA BONNE GESTION, C'EST DE L'ACHETER

Voici tout simplement des dizaines d'heures de jeu en perspective pour cent balles. Vous avez le jeu, et pas n'importe lequel, et son add-on en prime. AoE (pour les intimes) est un des grands succès des jeux de stratégie de ces cinq dernières années. Vous gérez une civilisation et la faites évoluer pour repousser l'ennemi ou l'annihiler de la carte. Les graphismes ont un peu vieilli, mais les animations sont bien détaillées et le gameplay est réussi. Si vous ne possédez qu'AoE, ce titre peut vraiment valoir le coup : 4 civilisations supplémentaires, 25 bâtiments inédits, de nouvelles technologies. Un jeu super complet !



Editeur : UBI SOFT
Date de sortie : 7 novembre
±15€

Quake 3



FAUT R'CONNAÎTRE, C'EST DU BRUTAL !

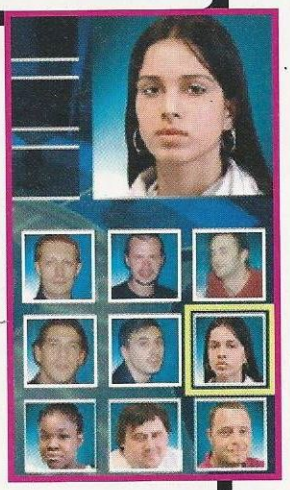
J'ai connu une Polonaise qui y jouait au p'tit déjeuner. Question conversation, c'était limite. Quake 3, c'est le FPS sans complexe. "Ç *correctionne plus, ça dynamite, ça disperse, ça ventile.* Attention ! Respectez les doses prescrites par votre médecin ! Il n'y a pas eu de jeu plus bourrin que Quake 3. A un certain niveau de jouabilité, on ne parle plus de gameplay : la perfection semble atteinte. Graphiquement c'est splendide. Les niveaux sont également intéressants. Ce n'est pas Ana, notre icono, qui va nous contredire. Elle y joue sur Mac. Ne lui jetons pas la pierre, utilisons plutôt un bon vieux BFG !

Editeur : ACTIVISION
Date de sortie : disponible
±15€

ACTION
AVENTURE
GESTION
JEU DE RÔLE
SIMULATION
SPORT
STRATÉGIE
AUTRES

±15€

E MAILLON FAIBLE



COMME SON NOM L'INDIQUE

oici un jeu tiré de l'émission. n y trouve 100 000 questions e l'animatrice n'énonce pas. aurence "Brocolini" intervient par oment pour déconcentrer le ueur. La réalisation est plutôt asse, les candidats sont en 3D le tout est fidèle à l'émission. on, enfin, c'est ce qui se dit. e l'avoue, je n'ai jamais regardé e... machin.

Éditeur : ACTIVISION
Date de sortie : mi-novembre

±15€

HE ITALIAN JOB

BRADÉ TROIS MOIS APRÈS !

uand un jeu retrouve à prix duit trois mois rès sa sortie prix plein, on se : quel éditeur néreux. En fait, e Italian Job reste un peu cher. Graphiquement, c'est elconque. Le jeu est une sorte de GTA 3, en moins moral. A oublier, même dans cette rubrique.

Éditeur : CODEMASTERS
Date de sortie : mi-novembre

±15€

Les indispensables de A à Z

Parmi l'actualité, nous avons nos chouchous. C'est aussi le cas pour la Classe Eco. Voici le tableau récapitulatif des jeux à posséder...

ACTION PACK (1)	Compilation	Microsoft	38 €
AGE OF EMPIRES + THE RISE OF ROME NOUVEAU	Stratégie	Ubi Soft	15 €
ALICE CLASSICS	Action FPS	Electronic Arts	15 €
ARCANUM	Rôle	Vivendi	15 €
BALDUR'S GATE 2 (ÉDITION DVD)	Rôle	Virgin	15 €
BLIZZARD: LA LÉGENDE (2)	Stratégie	Vivendi	30 €
COMMANDOS: L'INTÉGRALE (3)	Stratégie	Eidos	49 €
CRIMSON SKIES NOUVEAU	Action	Ubi Soft	15 €
DEUS EX	Action	Eidos	15 €
EMPEREUR: LA BATAILLE POUR DUNE	Stratégie	Electronic Arts	15 €
GRAND PRIX 3	Simulation	Infogrames	15 €
GROUND CONTROL	Stratégie	Vivendi	15 €
HALF LIFE GENERATIONS (4)	Action FPS	Vivendi	30 €
HITMAN	Action	Eidos	15 €
HOMEWORLD	Stratégie	Vivendi	15 €
ICEWIND DALE + HEART OF WINTER	Rôle	Virgin	15 €
LUCASARTS EDITION COLLECTOR (5)	Compilation	Ubi Soft	60 €
MAX PAYNE	Action	Take 2	15 €
MOTOCROSS MADNESS 2	Sport	Ubi Soft	15 €
NO ONE LIVES FOREVER GOLD	Action FPS	Vivendi	15 €
ODDWORD: L'EXODE D'ABE	Aventure	Infogrames	8 €
PLANESCAPE TORMENT	Rôle	Virgin	8 €
PROJECT IGI	Action FPS	Eidos	15 €
QUAKE 3 NOUVEAU	Action	Activision	15 €
SIM CITY 3000	Gestion	Electronic Arts	15 €
STARLANCER NOUVEAU	Action	Ubi Soft	15 €
STARTOPIA	Gestion	Eidos	15 €
STRONGHOLD	Gestion	Take 2	15 €
THRONE OF DARKNESS	Action	Vivendi	15 €
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	Sport	Activision	15 €
TOTAL ANNIHILATION	Stratégie	Infogrames	8 €
TOTALLY UNREAL (6)	Compil. FPS	Infogrames	20 €
ZEUS	Gestion	Vivendi	15 €

PRIX MOYEN CONSTATÉ.
ILS PEUVENT VARIER D'UN MAGASIN À UN AUTRE.

(1) Crimson Skies, Metal Gear Solid et Starlancer.
(2) Diablo, Starcraft, Broodwar, Warcraft II : B.net Edition.
(3) Commandos, Le Sens du devoir, Commandos II.
(4) Half Life, Opposing Force, Counter-Strike et Blue Shift.
(5) Rogue Squadron, Jedi Knight, X Wing VS Tie Fighter, Curse of the Monkey Island, Grim Fandango et Day of the Tentacle.
(6) Unreal, Unreal Tournament et Unreal : Mission Pack.

JOUEZ A L'INCROYABLE
PROJECT
NOMADS
Démo, infos et communauté sur : www.nomadsfrance.com

PROJECT NOMADS

ECTS 2001

Jouez à l'incroyable avec Project Nomads, un jeu au gameplay unique mêlant parfaitement action, aventure et stratégie. Tel un oiseau, tutoyez les cieux en volant au milieu des îlots flottants qui composent désormais votre planète qui a explosé. Prenez les commandes de toutes sortes de machines volantes lors de combats épiques. Maîtrisez technologies et magie pour faire de votre île une forteresse imprenable prête à affronter des hordes d'ennemis implacables. Elu meilleur jeu PC de l'année à l'ECTS, Project Nomads avec ses graphismes magnifiques, son incroyable moteur 3D et son univers original est l'un des jeux les plus novateurs du moment en solo comme en multijoueurs !

cdv

RADON LABS

FOCUS

CD PC

Ash (Malgorzata Foremniak). Un des meilleurs chasseurs de primes du jeu virtuel.

Game never over

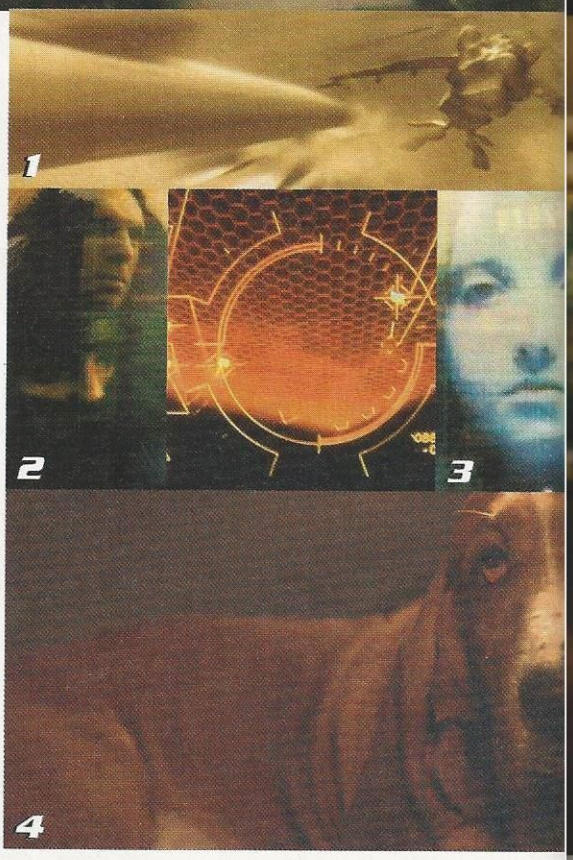
AVALON N'EST PAS SEULEMENT UNE SUPERBE RÉFLEXION SUR LE POUVOIR DE LA CRÉATION VIDÉOLUDIQUE. C'EST AUSSI UNE TOTALE RÉUSSITE ESTHÉTIQUE...

AVALON

Autant le dire de suite : l'objectif initial est rempli à plus d'un titre. Le son DTS et DD 5.1 s'avère redoutable d'efficacité, l'image est d'une définition exemplaire et offre des couleurs somptueuses, le packaging se révèle plutôt réussi... Hormis les deux DVD dans le coffret collector, on notera même la présence de la bande originale et du visuel de l'œuvre sur papier de soie. Enfin, les suppléments méritent amplement leur appellation. Ainsi, cette édition française du film de Oshii pourrait être qualifiée sans problème de "définitive". Car, en dépit de l'absence du bouquin richement illustré figurant dans le collector japonais, les galettes contiennent non seulement tout le matériel nippon (le *making of Gate to Avalon*, révélant le processus de création du film, était vendu séparément au Japon), mais aussi des bonus exclusifs comme des entretiens avec le réalisateur et avec le compositeur Kenji Kawai. Il ne faut pas négliger non plus un long et passionnant reportage consacré aux effets spéciaux, ainsi que *Days to Avalon*, un documentaire chapitré renvoyant à un carnet de bord du réalisateur, qu'on voit d'ailleurs en pleine action sur le tournage et révèle au passage une facette profondément humaine. A tout ça s'ajoutent enfin storyboard, dessins, bande annonce, filmographies et, en supplément DVD-Rom, le très bon site Internet dédié au film. Bref, une édition DVD qui ne fait que conforter le statut d'œuvre culte signée par ce visionnaire de génie...

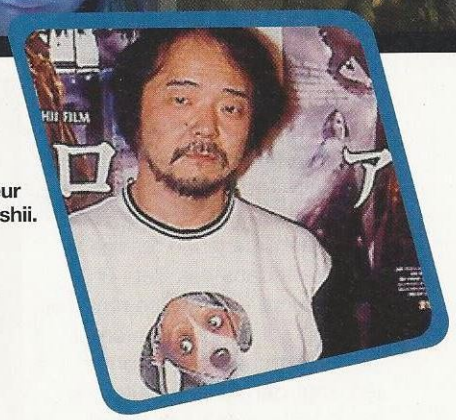
Olivier Lehmann

EDITEUR : Studio Canal
PRIX : entre 26 euros (double DVD) et 35 euros (collector)
SORTIE : 6 novembre 2002
SONS : polonais en DTS et DD 5.1, et français en DD 5.1



1 Danger. Cet hélicoptère représente un des *"boss"* des premiers niveaux.
2 Bishop (Dariusz Biskupski). Ce soldat d'élite est prêt à aider Ash.
3 Fantôme. Cette petite fille donne accès au niveau secret.
4 Cerbère. Ce chien est le gardien de la porte séparant le réel et le virtuel !

Interview exclusive Mamoru Oshii



Génie. Le réalisateur Mamoru Oshii.

LE RÉALISATEUR DE *GHOST IN THE SHELL* ET *AVALON* DONNE SON POINT DE VUE SUR LE JEU VIDÉO...

Gen4 : Comment avez-vous découvert le monde des jeux vidéo ?

Mamoru Oshii : J'ai commencé à jouer sur Nintendo il y a quinze ans, et j'en ai été complètement mordu pendant les dix années qui ont suivi. A l'origine, je n'avais pas beaucoup de travail et, au lieu de vivre, je jouais tous les jours. Wizardry était mon jeu préféré. Si aujourd'hui, je ne joue presque plus, c'est parce que désormais, j'ai un chien. Et vivre avec un chien et jouer aux jeux vidéos n'est pas compatible.

Gen4 : Vous avez travaillé dans le domaine, non ?

Mamoru Oshii : Oui, ça remonte à plus de dix ans. J'ai dirigé trois jeux : un RPG, Sansara Naga, puis sa suite, et enfin un jeu d'action mettant en scène les Mobile Police Patlabor. Créer un jeu et réaliser un film (ou un dessin animé) sont des choses différentes. Dans le premier cas, il est nécessaire d'apprendre toutes les techniques de programmation. Et, bien que j'aime les ordinateurs, je déteste étudier. Alors, j'ai abandonné. ..

Gen4 : Que pensez-vous du marché actuel du jeu vidéo ? Selon vous, la technologie rend-elle plus difficile la distinction entre réel et virtuel ?

Mamoru Oshii : Ça fait bien longtemps que je me suis retiré de l'univers des jeux vidéo et je n'ai donc pas grand-chose à dire sur ce sujet. Si ce n'est qu'à la base, ils me semblent destinés à quelques personnes imaginatives et curieuses. Tenter de les transformer en consommateurs de produits de masse est voué à l'échec. S'il n'y avait eu que Wizardry à mon époque, je n'aurais pas cessé d'y jouer pour autant, et j'aurais été heureux tout de même. Je suis d'ailleurs contre l'opinion selon laquelle les jeux provoquent la confusion entre le réel et le virtuel. Bien au contraire, nous devrions apprendre des jeux, afin de mieux percevoir et reconnaître la réalité.

Gen4 : La vie est-elle un jeu pour vous ?

Mamoru Oshii : Comme les films, le jeu est une forme d'expérimentation. Selon moi, la seule vie qu'on est en mesure "d'expérimenter" (et non pas "vivre"), c'est la vie de quelqu'un d'autre plutôt que la sienne. Ainsi, le cinéma, les jeux vidéo et la vie se retrouvent donc faits du même bois.

Gen4 : Le jeu vidéo pourrait-il représenter une forme de liberté absolue ?

Mamoru Oshii : Il y a beaucoup de jeux, d'histoires et de films dans lesquels des persos ne font plus la différence entre réel et virtuel. C'est un peu ridicule car ces histoires ou ces films sont eux-mêmes des fictions. Leurs créateurs doivent être conscients qu'avertir des dangers d'un monde fictif à l'intérieur d'un autre monde fictif est un paradoxe. L'humanité a besoin de faire l'expérience d'histoires inventées de toutes pièces pour vivre. Si quelqu'un devait remettre ça en cause, il nierait toute la culture humaine. Les jeux vidéo sont attaqués facilement car ils représentent une forme relativement récente de présentation d'univers de fiction, leurs techniques étant peu sophistiquées et leur expression plutôt basique. A l'origine, les romans, films ou pièces de théâtre n'étaient pas meilleurs. Les parents d'aujourd'hui conseillent à leurs enfants de ne pas regarder de films stupides, mais je ne pense pas qu'ils leur interdisent de lire un roman, sous prétexte qu'il s'agisse d'une fiction. Défendre la valeur des créations ne devrait cependant pas être un but en soi. Il faudrait savoir si elles valent le coup d'être expérimentées ou non. Là est le vrai problème. L'humanité est généralement attirée vers le bas et vers les choses amorales, en particulier dans le domaine de la fiction. L'important est de ne pas rejeter le monde fictif, mais d'acquérir la capacité d'user de la fiction comme bon nous semble. Pour cela, vous devez l'expérimenter totalement. Tout ce que vous apprenez de la fiction a un sens, sinon l'homme négligerait une part importante de sa vie spirituelle. Si lire des livres est bon pour l'esprit, alors jouer à de bons jeux devrait vous apporter la même satisfaction.

Gen4 : Que signifie la fin d'Avalon ?

Mamoru Oshii : Le film débute avec l'inscription "Log Off" et se termine avec "Bienvenue à Avalon, puis "Log In". La fin est en fait un commencement. Quant au monde qui apparaît à la fin du film, je pense qu'il correspond à la vie fantasmée de chaque spectateur.

Gen4 : Sur quoi travaillez-vous en ce moment ?

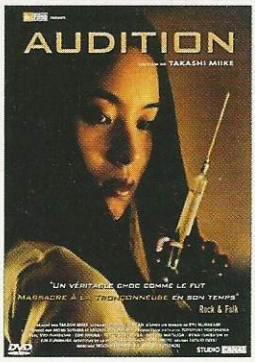
Mamoru Oshii : Je réalise un film d'animation dépourvu de titre pour l'instant. Avec un peu de chance, il devrait être terminé dans deux ans et sortir sur les écrans l'année suivante.

Propos recueillis par Olivier Lehmann ■

■ *Merci à Takenari Maeda de Bandai Visual.*

HORS JEUX

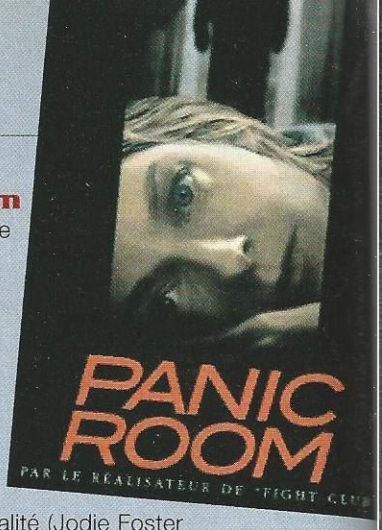
Audition



Un film du Japonais Takashi Miike (*Dead or Alive*, *Visitor Q*...) constitue toujours une surprise. Ici, il explore l'univers malsain d'une sublime jeune femme capturant dans ses filets un bon bougre désirant se remarier. Attention, il faut avoir le cœur bien accroché pour affronter les vingt dernières minutes. Si le cinéaste prend son temps pour installer une atmosphère oppressante, le final bascule dans l'horreur *gore* absolue, conférant ainsi au film un statut d'indispensable du fantastique. Points noirs : master moyen, son stéréo et des suppléments assez décevants (commentaire audio de Miike, paraphrasant l'ultime séquence et interview de celui-ci par Dionnet).

EDITEUR : Studio Canal
SORTIE : 6 novembre
PRIX : environ 25 euros
SON : stéréo japonais et français

Panic Room



Une édition minimaliste pour ce thriller assez décevant signé David Fincher. En dépit d'une idée intéressante (une mère et sa fille trouvent refuge dans la chambre forte de leur maison – appelée *"panic room"* – pour échapper à des voleurs) et d'un casting de qualité (Jodie Foster en tête), le réalisateur de *Se7en* n'aboutit qu'à un exercice de style dont l'intérêt s'émousse au fil des minutes. Un son puissant et une image bien travaillée viennent heureusement contrebalancer l'absence de suppléments dignes de ce nom.

EDITEUR : GCTHV
SORTIE : 6 novembre
PRIX : environ 27 euros
SON : anglais et français en DD 5.1 et anglais en DTS.

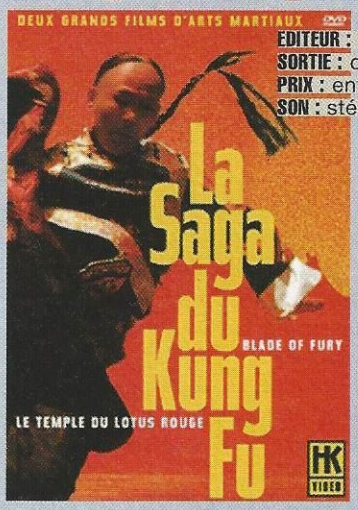
Sex Academy

Un vrai bonheur. Cette parodie bourrée de clins d'œil s'avère un véritable hommage aux comédies "teenager" des années 80 et 90. Le DVD, techniquement très satisfaisant malgré une interface assez laide, n'est pas avare de bonus. Outre seize scènes coupées ou allongées, la version non censurée du *Tainted Love* de Marilyn Manson... Et surtout, deux commentaires audio sous-titrés et bon enfant du réalisateur et de son casting, ainsi que le premier court-métrage de celui-ci : *Car Ride,* avec l'ex-playmate Jenny MacCarthy. A déguster goulûment !

Surprise ! Cherchez bien dans cette photo : un godemiché y est caché !

EDITEUR : GCTHV
SORTIE : 29 octobre
PRIX : environ 27 euros
SON : anglais et français en DD 5.1

La Saga du Kung-Fu



EDITEUR : HK Vidéo
SORTIE : disponible
PRIX : environ 38 euros
SON : stéréo français et cantonais

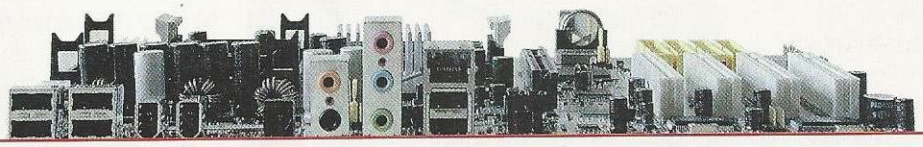
Blade of Fury et *Le Temple du Lotus rouge* réunis en un coffret. Si ces deux œuvres peuvent être considérées comme majeures, c'est non seulement en raison de leur propos contestataire et de leur tonalité tragique, mais surtout grâce à leur fabuleux tonus. Combats et rebondissements dignes des meilleurs jeux vidéo, ce que confirme Tsui Hark dans le seul bonus présent, hormis les galeries de photos. En conclusion : un achat indispensable !

Tai-Chi Master

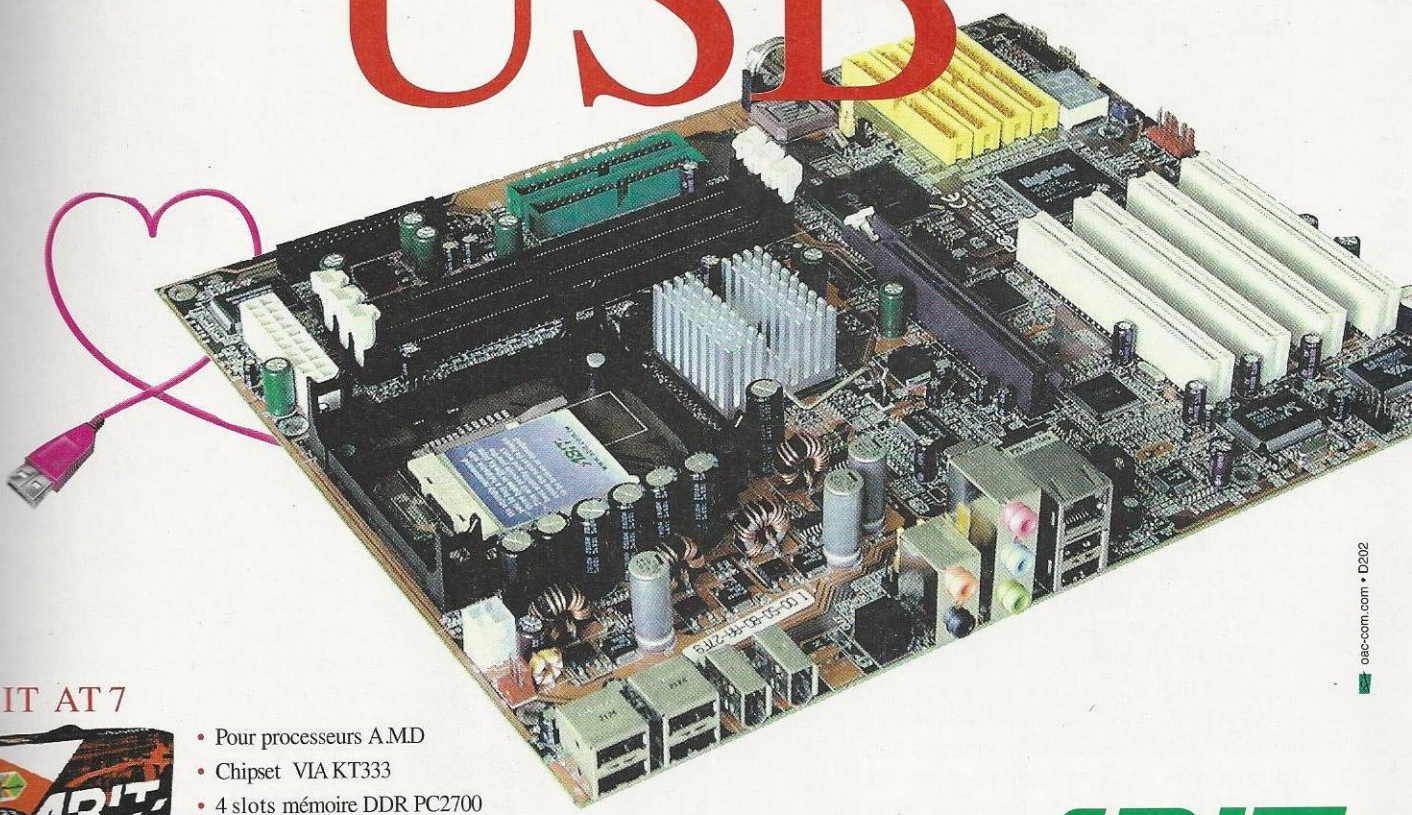
Réalisé par Yuen Woo-ping, responsable de la choré des combats de *Matrix*, cette incroyable "kung-fu comedy" y fait la part belle aux délires en tout genre : assauts surréalistes avec des bâtons, affrontements à coups d'échasses de la part d'une Michelle Yeoh en pleine forme, et toupet ridicule sur la tête de Jet Li ! Dommage que le second DVD ne propose qu'un portrait de celui-ci pas très intéressant (à part quelques anecdotes de Christophe Gans entrecoupées d'extraits de films, les journalistes ne font que s'interviewer pendant 50 minutes) et un entretien, théorique mais dépourvu de démonstration pratique, de la vice-présidente de la Fédération française de Tai-Chi.

EDITEUR : HK Vidéo
SORTIE : Disponible
PRIX : environ 30 euros
SON : DTS et DD 5.1 en français, DD 5.1 en anglais, mono en cantonais.

ABIT
présente

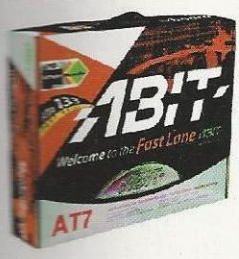


ELLES SONT TOUTES en USB



oac-com.com • D202

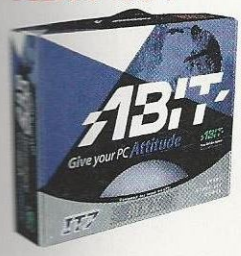
ABIT AT 7



- Pour processeurs A.M.D
- Chipset VIA KT333
- 4 slots mémoire DDR PC2700
- Son 5.1, LAN, 2 Firewire
- 4 ports USB 1.1 et 2 ports USB 2.0
- Jusqu'à 12 disques durs !

... et bien plus !

ABIT IT7



- Pour processeurs INTEL P4
- Chipset Intel 845E + ICH4
- 3 slots mémoire DDR PC2100
- Son 5.1, LAN, 2 Firewire
- 6 ports USB 2.0
- Jusqu'à 12 disques durs !

... et bien plus !

ABIT
Your Reliable Partner
www.abit.com.tw

Distribué par MOREX
Tél. : 01 41 47 67 67
www.morextech.com

HORS JEUX

Austin Powers dans Goldmember

Attention, zygomatiques en danger ! Avec cette troisième aventure du plus groooooovy des agents pas vraiment secrets, le fou rire est encore plus assuré que lors des précédents volets (le gag du singe qui se renifle est vraiment à s'en décrocher la mâchoire). Son mojo à la main, Mike Myers fait cette fois trois rencontres de choc : la sexy Foxxy, son père (délicieux Michael Caine) et un nouveau perso germanique adorant manger ses peaux mortes.

Duo de choc. Foxxy Cleopatra (Beyonce Knowles, du groupe Destiny's Child) et Austin Powers (Mike Myers).

EDITEUR : Metropolitain
SORTIE : 23 Octobre

Mille Visages (tomes 1 et 2)

En dépit d'un dessin inégal, cette série mérite largement d'être découverte. Principalement grâce à son sujet : en pleine Angleterre victorienne, un démon surnommé Mille Visages poursuit sans relâche un jeune médecin qui finit par se réfugier chez les Indiens d'Amérique. Au détour de certaines cases ou situations, on sent quelques influences du meilleur cru, tel *Scanners* (lors d'un duel psychique dans le tome 2), *Hidden* (l'esprit maléfique investit les corps d'hommes ou d'animaux) ou en extrapolant un peu *Simetierre* (les humains sont ramenés à la vie à l'aide d'un objet maudit). On a donc forcément hâte de connaître la suite...

AUTEURS : Thirault & Malès
EDITEUR : Les Humanoïdes Associés
SORTIE : Disponible
PRIX : 12 euros

Movie Maniacs 5

La série des Movie Maniacs, transformant en figurines les grands monstres du cinéma fantastique, s'enrichit de huit nouvelles créatures toujours aussi détaillées : le T800 et Sarah Connor tirés de *T2*, le Djinn extrait des longs métrages *Wishmaster*, Tooth Fairy, horreur aperçue dans le film encore inédit *Darkness Falls*, Lord of Darkness d'après *Legend* signé Ridley Scott, et le tueur Jason en version Terminator provenant directement du dernier opus de ses aventures. Mais surtout, il faut noter la boîte *collector* opposant les célébrissimes Alien et Predator, et qui peut sans problème trôner sur votre étagère tant ces abominations se révèlent réussies.

DISTRIBUTEUR : MC Fairlante Toys
SORTIE : Disponible
PRIX : Env. 20 Euros pièce

Dragon Rouge

Sacrée pantalonnade que cette nouvelle adaptation de *Red Dragon*, le roman de Thomas Harris. En réalité, même si le réalisateur Brett Ratner (*Rush Hour* 1 et 2, *Family Man*...) a voulu coller au plus près du bouquin, et mis à part le quart d'heure initial montrant la rencontre entre le Docteur Lecter (Anthony Hopkins, mal rajeuni) et l'enquêteur du FBI Will Graham (Edward Norton), ainsi que la fin originale du roman, il ne s'agit ni plus ni moins que d'une pâle resucée de la sublime œuvre de Michael Mann, *Le Sixième Sens*. Mise en scène ridicule, personnages dépourvus de charisme, énigmes résolues en un coup de cuillère à pot, humour malvenu... Bref, une bouffonnerie qui n'a dû faire rire que les membres de l'équipe du film à la vue de leur gros chèque.

Le Silence des agneaux. Lecter (Anthony Hopkins) face à Graham (Edward Norton).

DISTRIBUTEUR : UIP
SORTIE : 30 Octobre

Métal Hurlant n°135

Nouveau numéro un peu décevant à cause d'un petit nombre d'histoires (quatre) dont certaines trop éloignées de l'univers Métal Hurlant. Mais il y a *Red Light*, scénario ironique et très symptomatique de la période actuelle imaginé par l'américain Geoff Johns et superbement dessiné par Christian Gosset et Snakebite, et surtout *The Invasion* signé Jodorowsky qui, à travers les formidables dessins de Baranko, raconte une douloureuse et inéluctable prophétie. Sans oublier le retour de Dionnet avec sa rubrique *Le mange-livres et autres pensées fines*.

AUTEURS : Jodorowky, Baranko, Johns, Gosset, Wazem, Boucq, Beltran.
EDITEUR : Les Humanoïdes Associés
SORTIE : Disponible
PRIX : 3,50 euros

THE ARTIST

HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN

La vie paisible vous ennuie ? Enfilez le costume sombre du plus célèbre des tueurs à gages et pénétrez au cœur même du vice et du crime pour une expérience de jeu unique. Déjouez le complot machiavélique qui a été lancé contre vous et parcourez les quatre coins du monde dans des lieux aussi prestigieux qu'inédits. Bénéficiant d'une jouabilité et de graphismes hors normes, Hitman 2 est un jeu captivant qui mêle action, infiltration et aventure.

www.hitman2.com

HITMAN 2
SILENT ASSASSIN™

Io-Interactive

13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE

EAX ADVANCED HD

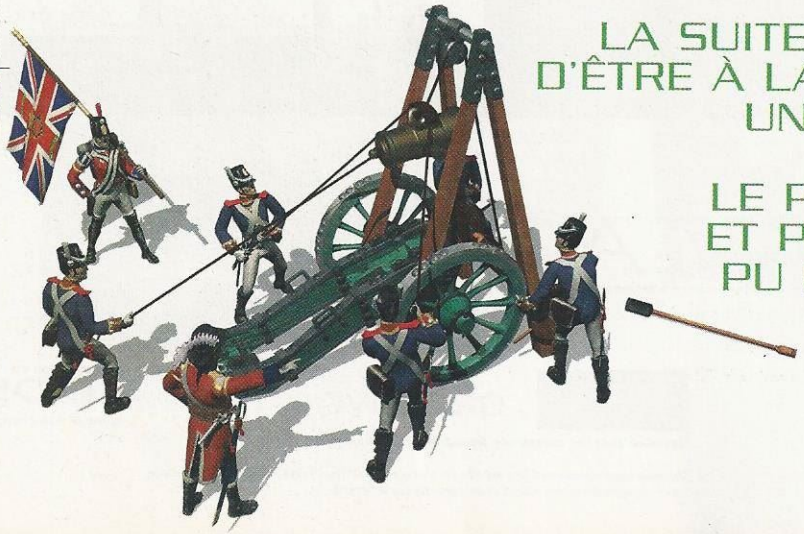
CREATIVE

Optimisé pour les cartes son Sound Blaster® Audigy™

EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com

© 2002 IO Interactive. Hitman2 : Silent Assassin is a trademark of Eidos Interactive. Eidos, Eidos Interactive, and the Eidos Interactive logo are registered trademarks of Eidos Interactive, Inc. All rights reserved. IO Interactive logo are trademarks of IO Interactive. All rights reserved. Published under licence by Eidos Interactive Ltd. 2002. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Kiev, capitale de la guerre



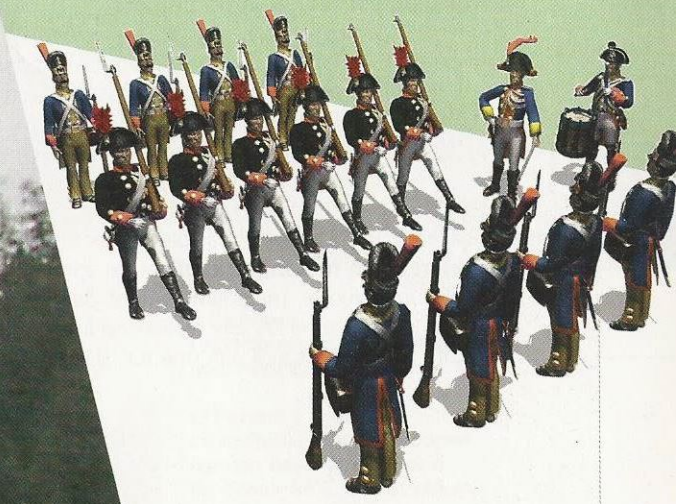
LA SUITE DE COSSACKS SE DEVAIT D'ÊTRE À LA HAUTEUR DU PREMIER : UN MILLION D'EXEMPLAIRES VENDU EN EUROPE. LE PROJET EST MONSTRUEUX ET POURTANT, NOUS N'AVONS PU EN VOIR DES FRAGMENTS TRÈS ALLÉCHANTS. EN VOICI QUELQUES-UNS TOUT DE SUITE...

RE

Le soldat anachronique.
C'est à quelques kilomètres de Moscou qu'a été réalisé ce tournage épique. La séquence d'intro de Cossacks 2 ne sera une pas une cinématique ordinaire. 2 000 figurants, 2 000 costumes, des canons, des charettes... Tout le matériel était là pour reconstituer les batailles napoléoniennes. Et accessoirement créer la séquence la plus audacieuse pour un jeu vidéo.

Important

Attention, Cossacks 2 ne sortira que dans un an. L'actualité chaude de cette saga, c'est American Conquest, dont vous retrouverez la preview à la fin de ce numéro. Mais puisque vous pouviez être les premiers à admirer des unités de Cossacks en pleine action, on n'allait pas vous priver de ce privilège !



Rendu final.
Voici les persos tels que nous les verrons dans le jeu.

Ce voyage s'annonce dément. A peine arrivés, Olec Yavorsky nous a mis au parfum. *"Pour Cossacks 2, plutôt que de réaliser des belles cinématiques, on a préféré aller à Borodino, où s'est déroulée une des plus grandes batailles napoléoniennes lors de la campagne de Russie. Nous avons loué 2 000 costumes, et engagé autant de figurants... C'était fun ! Cela nous a permis d'avoir une superbe vidéo pour base de travail, et grâce aux costumes, nous avons pu vérifier comment les figurants bougeaient dedans. D'où une multitude de détails..."* Heureusement, nous étions assis. Assis chez des fous furieux !

Comme vous pouvez le constater, il n'y a pas encore de *screenshots* du jeu. En fait, tout ce qui concerne les décors en dehors des bâtiments n'existe pas encore. Cela dit, les personnages ont déjà été créés. De plus, chacun dispose de toute une palette d'animations, de la mort la plus cruelle à l'ennui le plus total, en passant par la marche, la charge... Et ces mouvements s'avèrent d'une fluidité extraordinaire.

COSSACKS 2 : NAPOLEONIC WARS

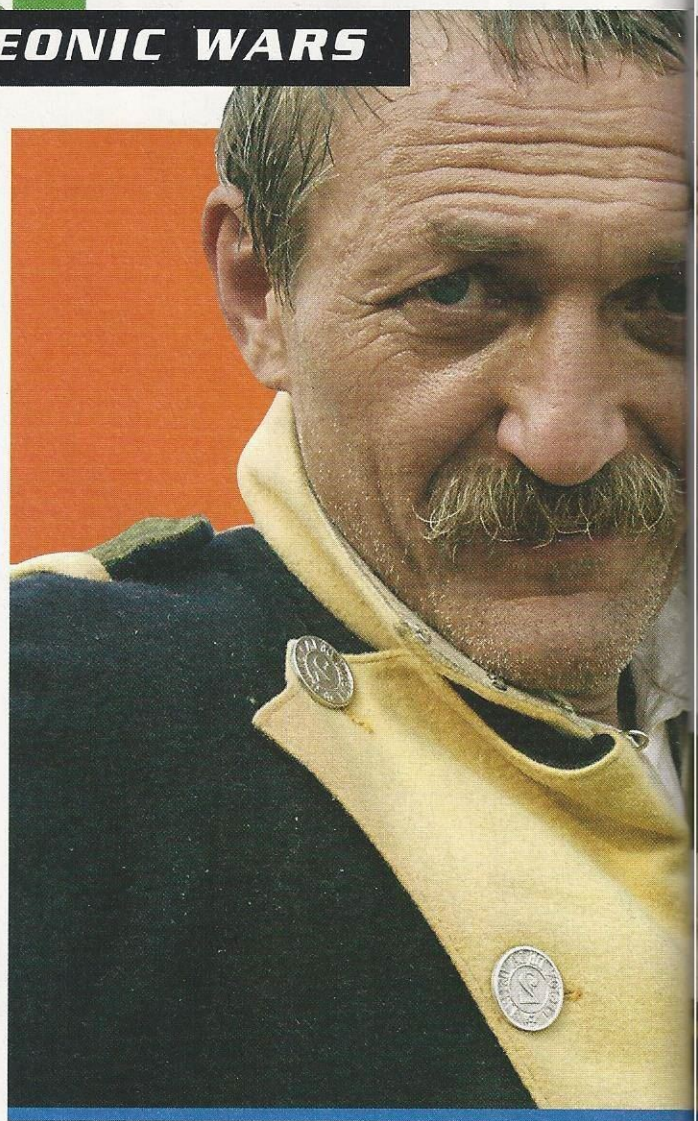
Comme à chaque nouvel opus, les chiffres annoncés sont de plus en plus impressionnants. Cette fois-ci, vous pourrez avoir… 32 000 unités qui se mettent sur la tronche à l'écran. On en vient à se demander si l'équipe de développement n'a pas forcé sur la vodka. Cependant, nos doutes s'estompent vite, démo à l'appui. La carte est énorme, mais il n'y a que de l'herbe et aucun relief. Le Level Designer crée devant nous quelques petites armées bien féroces : 300 cavaliers par-ci, 400 fantassins par-là, 100 canons un peu plus loin, et vogue la galère !

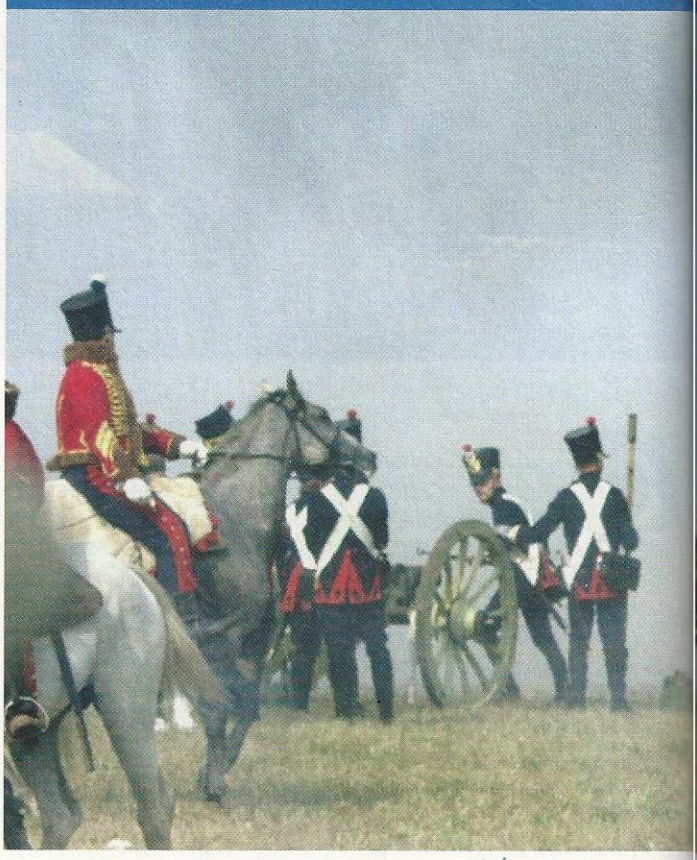
Certes, on est bien loin du compte, mais cette "partie" a été créée en quelques secondes. Certaines formations sont déjà implémentées. C'est sidérant ! Alors que d'autres jeux se contentent de gérer 90 unités par camp (suivez mon regard !), ici, toutes les bases sont là… Et nous sommes à un an de la fin du développement. Les reflets de vos unités dans l'eau sont tout simplement magnifiques. Et cette fois, en plus de pouvoir dégommer les bateaux à coups de canons, il sera possible de les aborder…

Le jeu sera un mélange de 3D et de sprites. En gros, la carte pourra pivoter, mais simplement dans quatre directions, un peu comme les city builders d'Impressions ou de Sim City 3000. Pourquoi pas une *full* 3D ? Eh bien, parce que le joueur attaché à Cossacks ou American Conquest s'y perdrait. En revanche, les unités tridimensionnelles ne devraient pas lui déplaire.

Si vous pensiez que Cossacks 2 serait tout en 3D, avec une carte rotative, vous vous mettiez le doigt dans l'œil. *Screenshots* à l'appui, ça peut troubler. Mais c'est tout de même une 3D isométrique très complète. Le relief sera bien sûr un paramètre important, il faudra trouver un angle pour pouvoir tirer. En bref, mieux vaut une 3D isométrique cohérente qu'une *full* 3D complètement farfelue.

Du côté des innovations, c'est bluffant ! En fait, GSC auraît pu se contenter de se la jouer pépère, nous réécrivant leur hit de 2001 avec un peu plus d'unités. Il n'en est rien. Une tonne de nouveautés est prévue, même si l'en-

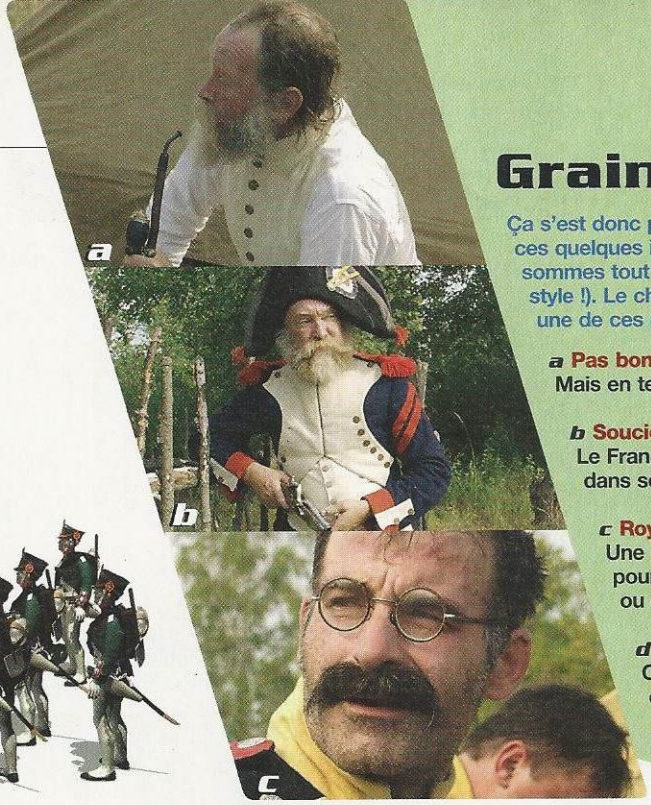




Graines de star

Ça s'est donc passé à Borodino. Je vous laisse apprécier ces quelques images, sélectionnées par nos soins (nous sommes tout de même revenus avec 200 photos de ce style !). Le chef de projet, Andrew Zovolokin, figure sur une de ces photos. Saurez-vous le retrouver ?

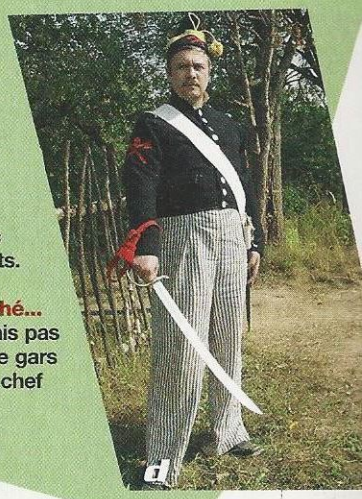
Question existentielle. Combien de temps met le fût du canon pour refroidir ?



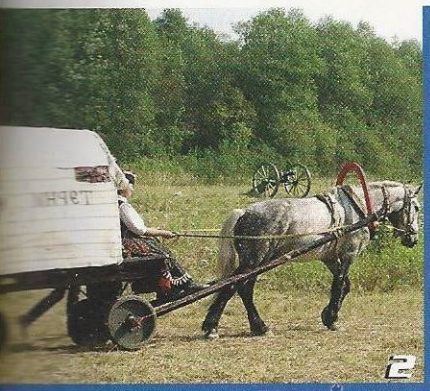
a Pas bon pour la santé. Mais en temps de guerre...

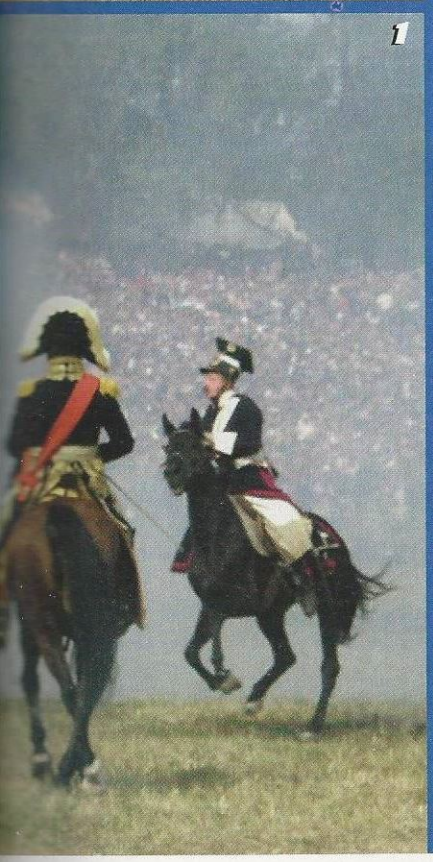
b Soucieux. Le Français n'a pas l'air dans son assiette.

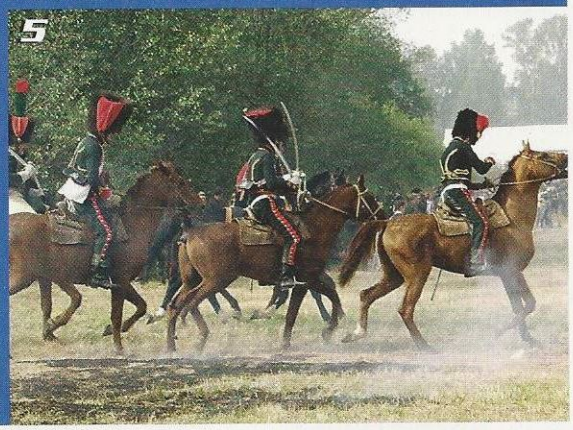
c Royale moustache. Une cachette idéale pour dissimuler du tabac ou des messages secrets.



d Pourtant, j'ai cherché... Cet uniforme, je ne sais pas d'où il vient. En fait, le gars qui le porte, c'est le chef de projet !







1 Le héros. Rappelons que le sous-titre sera Napoleonic Wars !

2 Penser à tout. Le ravitaillement des troupes sera un des éléments clés de Cossacks 2. Des stratégies d'occupation des routes se créeront pour l'occasion.

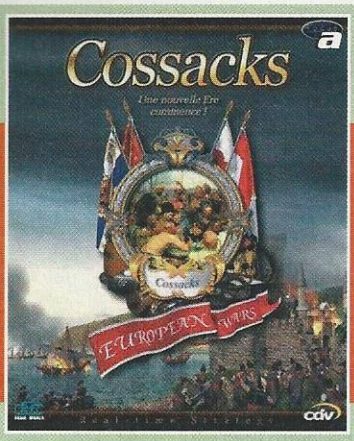
3 Un peu de rêve. Imaginez un peu ce que ça donnera avec des décors et un vrai fond.

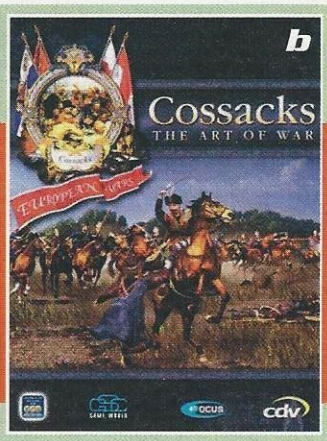
4 Curiosité. Où commence le chapeau ? Où finit la barbe ?

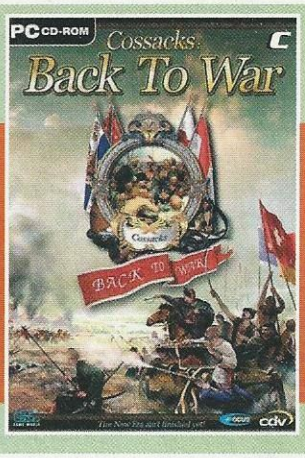
5 Chaaaaargez ! Et là, il n'y a pas énormément d'unités !

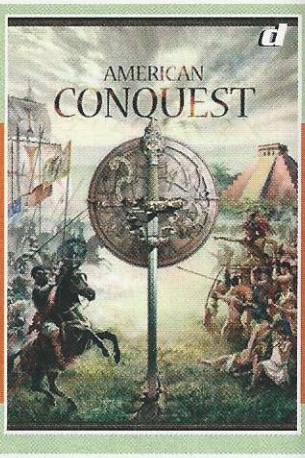
6 Détails. Ce sont ces modélisations qui servent à créer les personnages du jeu.

COSSACKS 2 : NAPOLEONIC WARS









La famille Cossacks

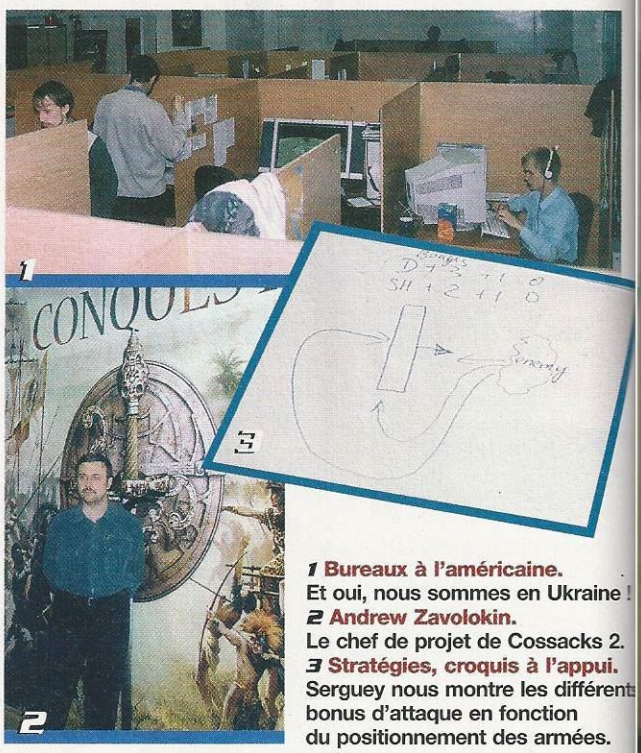
Le nombre de Cossacks sortis ou annoncés est assez impressionnant. A un tel point que, parfois, même les chefs de projets s'emmêlent les pinceaux. Ils vous en présentent un nouveau, mais c'est Back to War qui leur échappe ! Donc, pour tout savoir sur Cossacks et briller en société, voici un résumé de tous les titres de la saga.

a – Cossacks : European Wars
Sorti en avril 2001, ce jeu est une véritable petite bombe : 8 000 unités se frittent. Du jamais vu ! 85 missions, 16 nations. Le problème, c'est qu'il est très, très difficile.

b – Cossacks : Art of War
Novembre 2001. Certes, un add-on pour Cossacks, c'est toujours bon à prendre, mais quand on connaît un peu GSC, on est tout de même surpris : 30 missions supplémentaires et de nouvelles unités. Ça sent la sortie d'urgence pour Noël.

c – Cossacks : Back to war
C'est sorti le mois dernier. Là, on ne rigole plus, on s'incline et on dit : respect ! 75 missions, un nouveau Mod avec 30 nouvelles unités, deux nouvelles nations (Suisse et Hongrie), deux nouveaux ordres (garder et patrouiller) et, cerise sur la gâteau, l'enregistrement de la partie.

d – American Conquest
Ça sort le mois prochain. Sans doute le plus abouti de tous. Quand on y joue, on ne voit pas le temps passer. 16 000 unités, 12 nations, 30 missions (et un générateur de cartes aléatoire). Je vous invite à lire la preview à la fin du magazine.



1 Bureaux à l'américaine. Et oui, nous sommes en Ukraine !
2 Andrew Zavolokin. Le chef de projet de Cossacks 2.
3 Stratégies, croquis à l'appui. Serguey nous montre les différents bonus d'attaque en fonction du positionnement des armées.

semble reste fidèle à l'esprit Cossacks. La micro-gestion des différentes armées sera beaucoup plus importante et d'une finesse extrême.

Dans les précédents volets, on se contentait de stocker suffisamment de nourriture pour éviter la famine. L'année prochaine, vous devrez acheminer des diligences de vivres vers vos hommes pour que tout se passe bien. Implicitement, on sent bien que des stratégies de fourbes se mettront en place, comme la coupure des voies d'accès par une autre armée.

Les batailles seront également plus réalistes, et pas simplement du point de vue stratégique. *"Une garnison paniquera si les pertes humaines sont trop élevées"*, nous explique Andrew Zavolokin. A partir de 30 % de pertes, une armée n'est plus tout à fait elle-même. Pour lui remonter le moral, rien ne vaut le tambour et le porte-drapeau. Il est facile d'imaginer que ces deux individus deviendront des cibles prioritaires. Un soin tout particulier a été apporté aux champs de batailles. Ainsi, le petit tour à Borodino fut aussi l'occasion de shooter le terrain sous toutes ses coutures.

En clair, Cossacks 2 sera à American Conquest ce que American Conquest fut à Cossacks : une véritable révolution ! Mais ça, nous aurons l'occasion d'en reparler.

Léo de Urlevan

EDITEUR : Focus
DÉVELOPPEUR : GSC Games
GENRE : Stratégie
SORTIE : fin 2003
SITE INTERNET : www.gsc-game.com/index.php

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™
LA COMMUNAUTE DE L'ANNEAU™

DES LE 13 NOVEMBRE, VIVEZ L'AVENTURE EN DVD COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS VUE !

VERSION LONGUE
EDITION SPECIALE 4 DVD

A VERSION LONGUE DU FILM SUR 2 DVD, AVEC PLUS DE 30 MINUTES D'IMAGES INEDITES
2 DVD AVEC DES HEURES DE BONUS EXCLUSIFS

EGALEMENT DISPONIBLE
EN COFFRET COLLECTOR 4 DVD ET COFFRET COLLECTOR 2 VHS

LE 18 DECEMBRE L'AVENTURE CONTINUE AVEC
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LES DEUX TOURS™
www.leseigneurdesanneaux.com

NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

© 2001 New Line Productions, Inc. © 2002 New Line Home Entertainment Inc. Tous droits réservés. Le Seigneur des Anneaux, les personnages, les noms et les lieux, TM The Saul Zaentz Co., d'après Tolkien Enterprises, sous licence New Line Productions, Inc. © 2002 propriété exclusive Metropolitan Filmexport

En plein cœur. L'équipe de GSC Games chargée du développement de Stalker est à 300 mètres du réacteur 4 de Tchernobyl. Sur cette photo, il est situé juste derrière nos amis. Impossible d'aller plus loin : zone réservée aux scientifiques ! Ici, les appareils traditionnels ne prennent plus de photos.

TCHERNOBYL SE SITUE À ENVIRON 100 KILOMÈTRES DE KIEV, OÙ SONT AUSSI NOS AMIS OLEC ET SERGUEÏ. STALKER EST UN DES PROJETS QUI LEUR TIENT LE PLUS À CŒUR. UNE ŒUVRE DE FICTION TEINTÉE D'UN EFFROYABLE RÉALISME...

L'audace ukrainienne

Indispensable dans le coin. Le compteur Gei Au-dessus de 50 unités, ça devien très dangereux. A l'affichage : 1 937 !

Centrale nucléaire de Tchernobyl, le 26 avril 1986. 1 heure 23 minutes et 44 secondes, heure locale. Aboutissement d'une expérience sur la sécurité. Première explosion suite à une surchauffe du liquide de refroidissement. Une dalle de 2 000 tonnes se soulève, brisant les tubes de force contenant des produits radioactifs. Ces objets tombent dans l'eau. Baisse de pression, ébullition généralisée. Seconde explosion. Dans les jours qui suivent, cinq millions de personnes seront exposées à des radiations, par l'intermédiaire d'un nuage qui fera le tour du monde. Bilan officiel : 31 morts. L'Ukraine étant soumise au régime communiste, l'affaire est étouffée, et le risque minimisé. Cependant, les 50 000 habitants de la ville de Pripiat, toute proche, sont évacués. Mais le pire est encore à venir *(voir encadré)*.

1 No man's land. Ce n'est pas spécialement la catastrophe qui a mis cette barge en vrac, mais c'en est une résultante. Dans la zone interdite, tout est laissé à l'abandon.

2 Petit zoom sur le canal. On peut nourrir les poissons-chats avec du pain. Ils mesurent deux à trois fois la taille normale. Pas une espèce n'a été épargnée... Les hirondelles albinos en sont un autre exemple.

3 Kladbishe base. Nous sommes assez loin du site. Ici sont entreposés tous les véhicules ayant servi juste après la catastrophe. Evidemment, ils sont tous inutilisables et hautement radioactifs.

Késako. Vous ne déchiffrez pas tous l'alphabet cyrillique. La traduction, c'est bien entendu : Tchernobyl. Des dizaines de milliers de personnes vivent encore dans les environs.

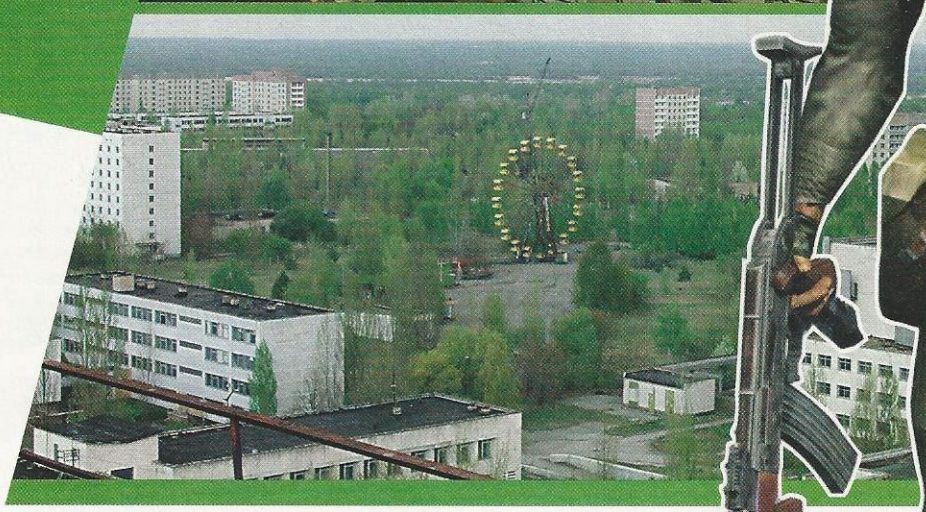
Nous sommes désormais en 2006. La centrale est le théâtre d'une nouvelle explosion. L'armée investit la zone pour tenter de canaliser le problème. En vain. Des centaines de créatures apparaissent : mutants, êtres hybrides qu'on aurait pu qualifier d'humains à un moment donné, loups-garous, rats géants... Vous, vous êtes un Stalker, une sorte de chasseur. Vous parcourez le périmètre à risque pour vous débarrasser de toute cette faune chaotique. Au cours de votre battue, vous vous rendrez compte que cette anarchie profite à quelqu'un. Sachez que les militaires n'aiment pas trop qu'on s'approche du cœur du réacteur. C'est pourtant là que vous mènera votre dernière mission. Avec un final assez proche de ce qui s'est réellement passé le 26 avril 1986 !

1 Caverne d'Ali Baba. Si ce magasin était encore ouvert, on y trouverait sans doute de très étranges victuailles.

2 Dortoir cauchemardesque. C'était un internat, avant cette saloperie de test de sécurité. Nous sommes à moins de cinq kilomètres du réacteur 4.

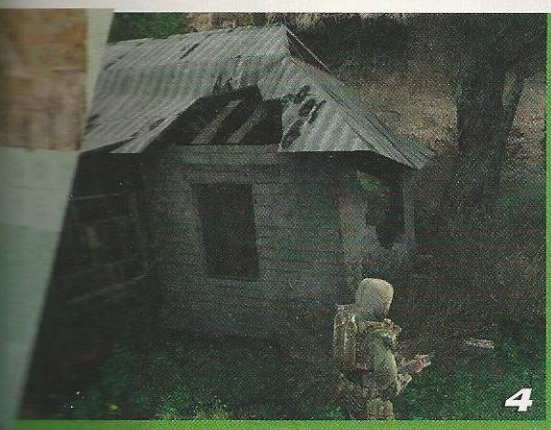
3 Ville fantôme. Arrêt sur image sur la ville de Pripiat qui a cessé de vivre du jour au lendemain.

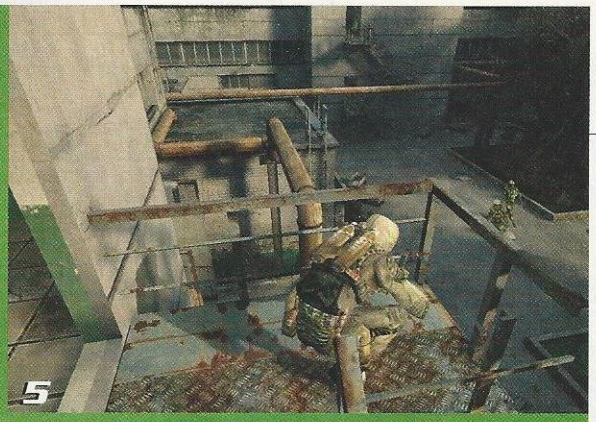
4 Réplique exacte. Cette maison existe réellement. Et son état de délabrement est fidèlement restitué...

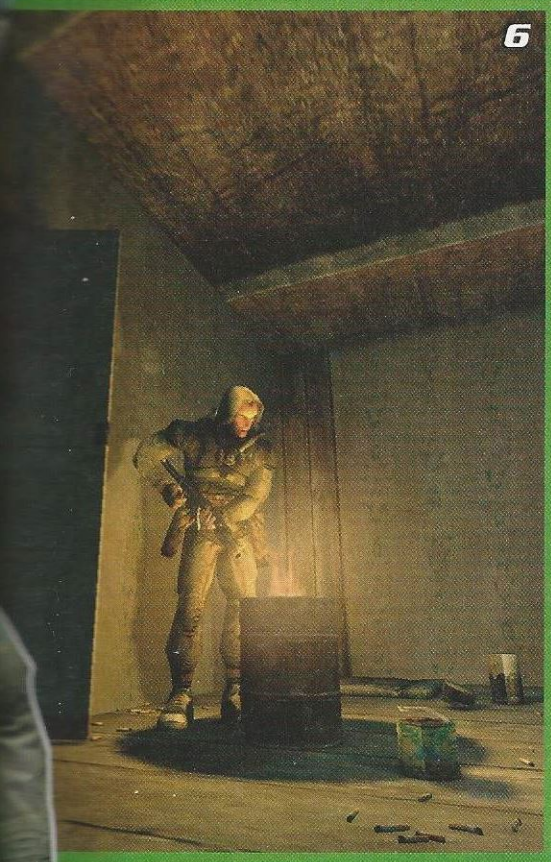


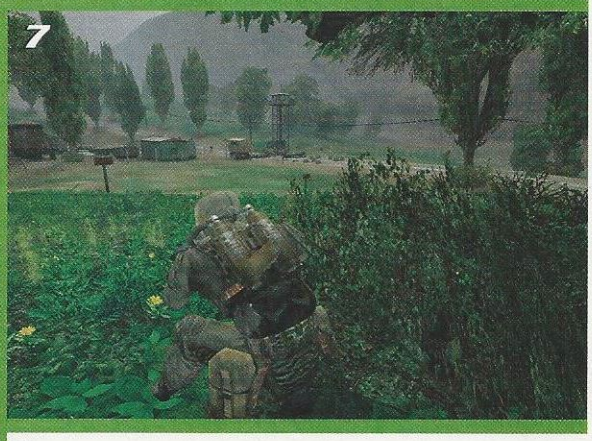
5 Discrétion. Certaines missions vous demanderont un peu de finesse.

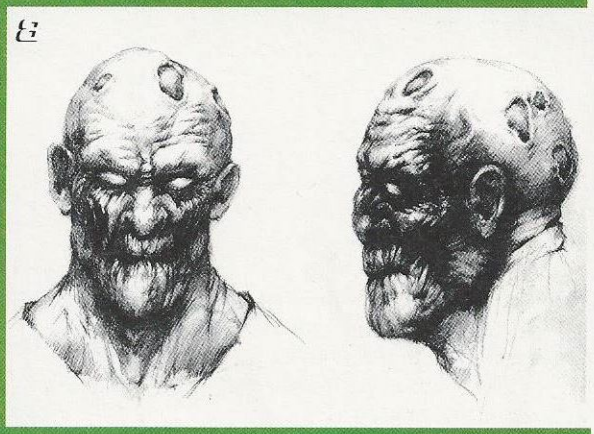
Rien n'a été laissé au hasard, l'équipe s'étant documentée en conséquence avant de se lancer dans le développement de ce titre. Votre territoire de chasse s'étale sur 20 kilomètres carrés. Olec Yavorsky nous explique que 60 % des lieux parcourus dans le jeu sont tout ce qu'il y a de plus réel. Evidemment, la ville de Pripiat sera fidèlement reconstituée, tout comme l'intérieur de la centrale elle-même et la Forêt morte. Encore un magnifique épisode de la gestion de la crise : une forêt vire au rouge sang. Un mec a bien dû demander : "qu'est-ce qu'on fait, Soviet suprême, avec cette forêt pas vraiment naturelle ?". Et un autre mec a dû lui répondre : "ben, t'as qu'à couper les arbres et tout cramer !".

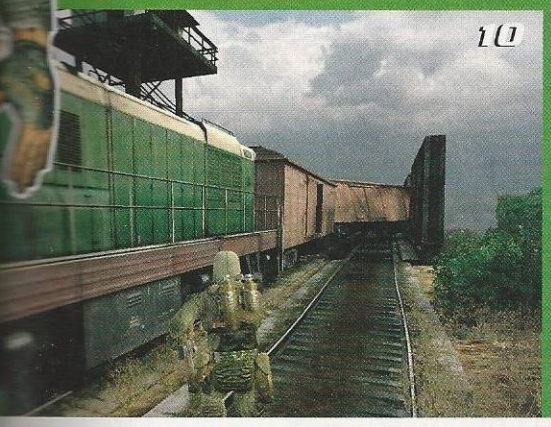


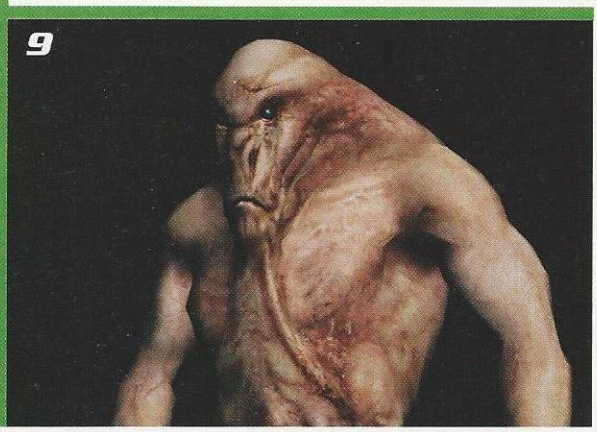












6 Moteur efficace. Les ombres et lumières générées par le moteur X-Ray sont aussi efficaces dans les scènes extérieures qu'intérieures.

7 Stratégie commune. Les ennemis se cachent aussi dans les buissons quand vous leur tirez dessus.

8 Du vent dans mon crâne... Docteur, je perds la mémoire.

9 Incertitude. Il n'est pas impossible que cette créature disparaisse de la version finale du jeu.

10 Cours, Forest ! Cours ! Quittons cette zone au plus vite !

Petite mise au point

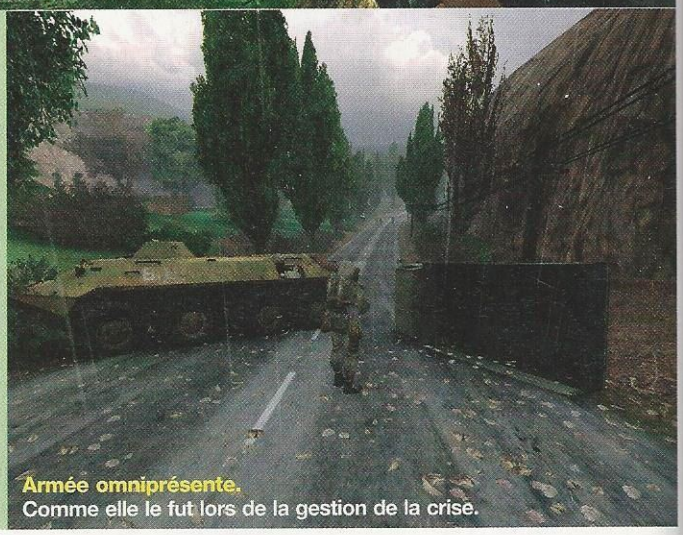
Si ces images ne sont pas spécialement choquantes, se retrouver là-bas pour des prises de vue procure une drôle d'impression. En fait, on ne voit personne, puisque Tchernobyl est une zone interdite. Les deux explosions n'ont pas soufflé de bâtiments comme dans les films... Mais les dégâts sont bien plus profonds. Les cicatrices sont sur les hommes, en Ukraine, en Biélorussie, en Russie... Le nombre de morts provoquées par cette catastrophe oscille, selon les estimations, entre 40 000 et 600 000. Sans parler des mutations, des maladies qui se déclencheront... 850 000 personnes vivent encore dans les zones contaminées. Pour en savoir plus :

- http://membres.lycos.fr/mat66/index_tchernobyl.html
- http://membres.lycos.fr/mat66/la_supplication.html
- http://membres.lycos.fr/mat66/tcherno_une_catastrophe.html
- http://perso.wanadoo.fr/lioubov/nucleaire/tchernobyl.html

STALKER

X-Ray : Un moteur atomique

Ils sont vraiment curieux, ces Ukrainiens ! Quand ils développent un nouveau jeu, c'est de A à Z. Pas question de racheter un moteur. X-Ray est donc leur dernier petit bijou. Il y a pas mal de spécifications techniques sur la page Internet du jeu. Sans entrer dans les détails, sachez toutefois que la végétation ressemble à celle d'Asheron's Call 2, que l'on conduit beaucoup de véhicules, et que les chutes de persos seront ultraréalistes grâce à des squelettes divisés en 17 parties... Enfin, regardez les images, elles parlent d'elles-mêmes. Chacune affiche environ 100 000 polygones. Quant aux personnages, ils sont composés de 5 000 à 10 000 polygones.



Armée omniprésente.
Comme elle le fut lors de la gestion de la crise.

Bien entendu, le réseau souterrain, comme les nappes phréatiques par exemple, fut bien plus touché. Même si ce genre de contamination est beaucoup moins voyant, toutes les canalisations ukrainiennes, conçues autour de lacs-réservoirs, ont été polluées. Dans le même ordre d'idée, un des derniers niveaux de ce soft permettra de "revivre" les deux explosions du 26 avril en temps réel : la première explosion, le soulèvement de la dalle, la chute des tuyaux, la seconde déflagration... Même si l'ensemble est une fiction, on perçoit dans le discours d'Andrew Prokhorov une perpétuelle quête d'authenticité. Il nous montre des vidéos récupérées sur Internet. Il s'agit d'animations décrivant précisément ce qui s'est passé, seconde après seconde. Le dernier *level* devrait atteindre une intensité assez particulière.

Toujours dans un souci de réalisme, les créatures ne seront ni des monstres globuleux, ni des araignées de douze mètres de hauteur, mais des êtres aux corps dégénérés, comme on en voit naître actuellement en Ukraine. A l'intérieur de la zone, votre personnage devra ramasser des objets bizarres, qu'il revendra ensuite pour s'acheter de meilleures armes. Le concept peut sembler étrange, mais en fait, il ne l'est pas tant que ça. Saviez-vous que la zone irradiée pourrait devenir un grand site touristique ? Des projets d'hôtels ont déjà été envisagés. No comment !

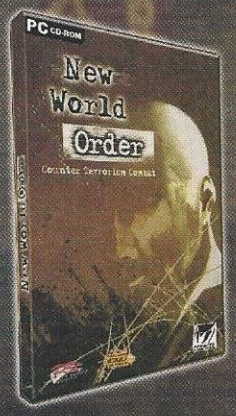
Bref, ce jeu sera tout sauf ordinaire. Nous avons demandé à un des développeurs ukrainiens vivant à 100 kilomètres de la région sinistrée ce qui avait suscité le désir de se lancer dans un tel projet. Outre la volonté de sortir un bon titre en s'appuyant sur un excellent moteur, il y a la volonté, à peine codée, de transmettre un message : « Vivre ici, c'est habiter sur une bombe atomique ! » Qui sait en effet ce qui adviendra dans dix ans ? Et que se passe-t-il réellement sous le sable de Tchernobyl à l'heure où vous lisez ces quelques lignes ?

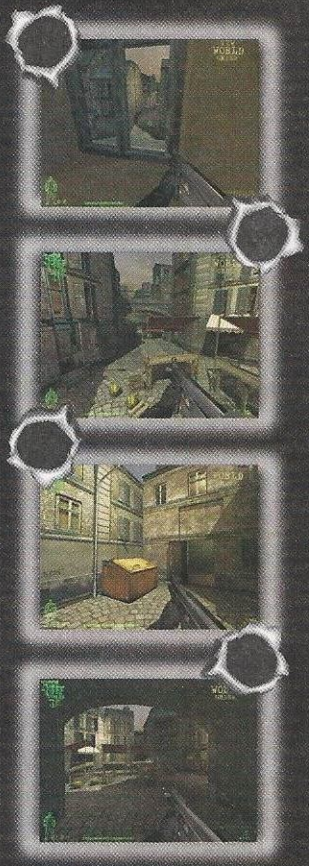
Léo de Urlevan

EDITEUR : Focus
DÉVELOPPEUR : GSC Games
GENRE : Action
SORTIE : second semestre 2003
SITE INTERNET : www.gsc-game.com/index.php

bigben interactive

New World Order





RETABLISSEZ L'ORDRE !

Sources: Bigben & Project Three Interactive, 01 Mars 1998, 18 Mars 1998 Copyright Developed by Project Three Interactive Media 1 & Flamingo Games. Published by Project Three Interactive All rights reserved. Sales Distributed in France by Bigben Interactive. The Project Three Interactive logo and Flamingo Games logo are registered trademarks. All other trademarks are properties of the respective owners.

NO ONE LIVES FOREVER 2

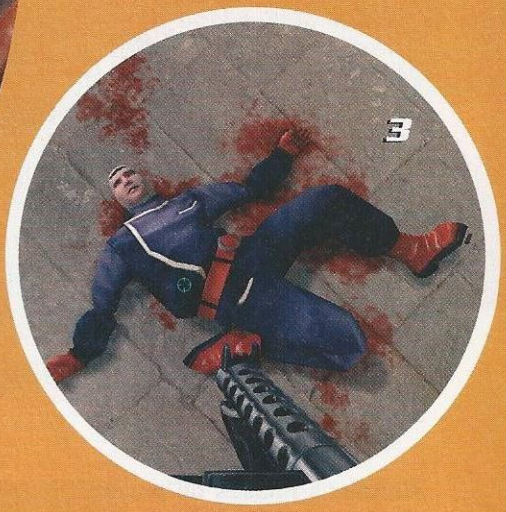
LE JEU

Vous incarnez Cate Archer, une espionne funky, qui doit déjouer le complot d'envergure internationale d'une sordide organisation, le CRIME.

Don't kiss Just kill

AUSSI CUIR QU'UNE EMMA PEEL, PLUS GROOVY QU'UN 007, CATE ARCHER REVIENT DANS UN ÉPISODE ABOSLUMENT INOUÏ. ACCROCHEZ-VOUS, DISTRIBUTION DE BAFFES POUR TOUS.

1 Méchants.
Les rues de Calcutta sont mal fréquentées.
2 Espionnage.
La forme de ce mouchard n'est pas innocente : bug veut aussi dire insecte en anglais.
3 Mode.
Les clins d'œil aux *seventies* sont omniprésents.

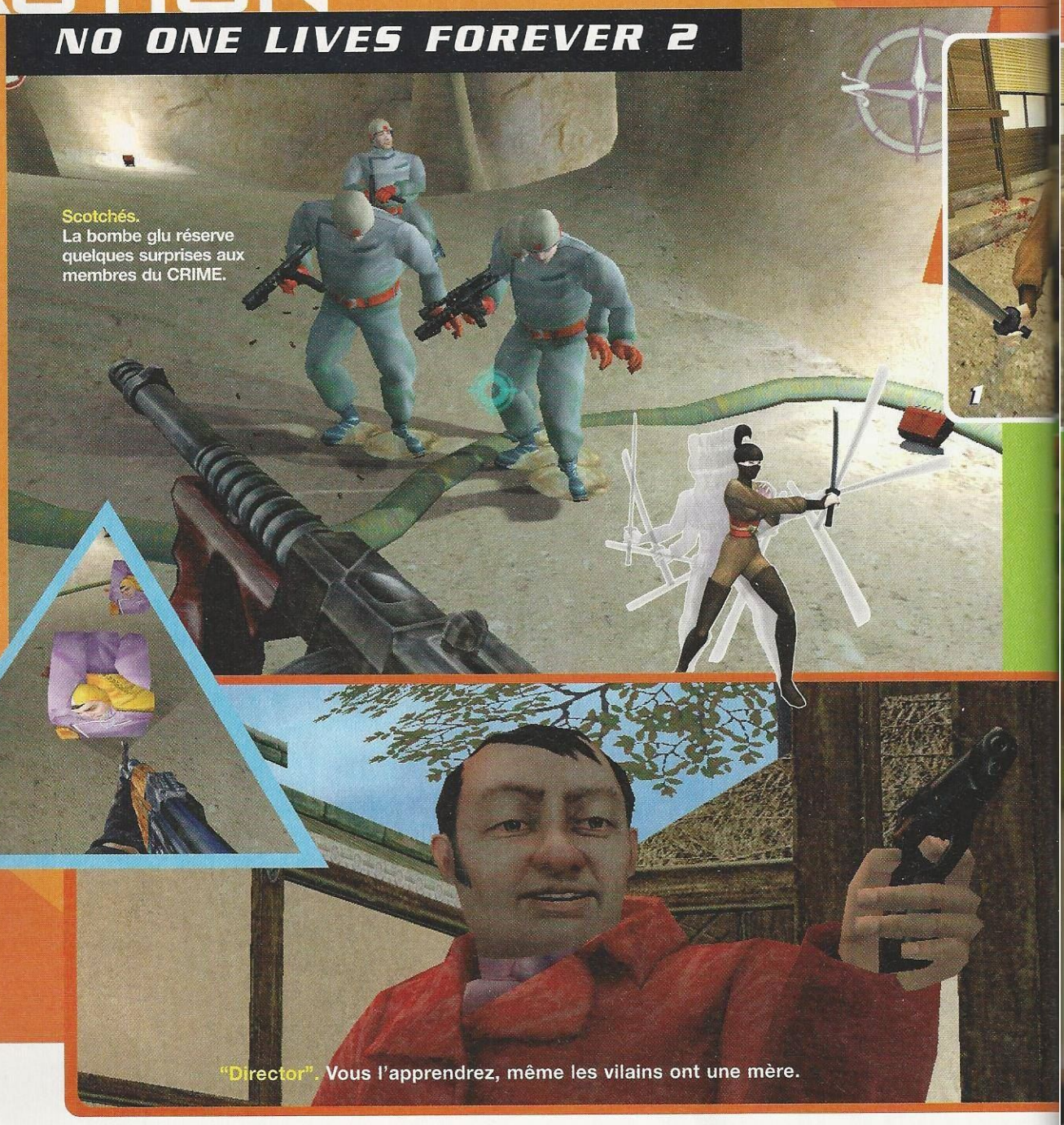


Le retour de Cate Archer ne laissera personne indifférent. Confrontée au CRIME, la version funky du SMERSH de James Bond (bref, une association de vilains), l'espionne devra déjouer un complot assez ordinaire : un holocauste nucléaire. Heureusement, elle dispose d'un arsenal conséquent (fusil à pompe, arbalète, pistolet...) et de gadgets à faire pâlir d'envie Q : poudrier décodeur, bombe glu, gaz hilarant, chat explosif, traceur...

L'agence de sauveurs du monde pour laquelle elle travaille, l'UNITY, semble même assez fiable si l'on excepte les prédispositions aux solutions extrêmes du Général Morgan Hawkins. Vous l'aurez compris, ce nouvel épisode ne renie rien de la recette originale : une parodie à la Austin Powers des services d'espionnages d'un monde en pleine guerre froide. Loi du genre, les généraux soviétiques sont machiavéliques à souhait. Le grand vilain du jeu, le "Director", est plus harcelé au téléphone par sa mère possessive que par d'éventuels ennemis.

En mode solo, le jeu nous propose une quarantaine de missions divisées en 15 chapitres. Ce découpage n'est cependant pas très révélateur de leur variété. Si les objectifs nous entraînent toujours à mettre la main sur des documents secrets, il faudra aussi dessaouler un pilote, décrocher des posters "wanted" à votre effigie, chasser du mime avec une mitrailleuse montée sur un tricycle dans les rues de Calcutta...

NO ONE LIVES FOREVER 2



Scotchés. La bombe glu réserve quelques surprises aux membres du CRIME.

"Director". Vous l'apprendrez, même les vilains ont une mère.

Certaines phases du jeu se déroulent sous la menace d'un compte à rebours dans des passages purement action, tandis que d'autres virent à l'infiltration et rendent indispensable l'utilisation du "snipe". Et pour ne pas vous faire repérer, il vous faudra penser à cacher les corps, à éviter des gardes... Mais, les développeurs sont allés bien au-delà de cette alternance de gameplay entre les deux modes. Ils ont cherché à "casser" le concept linéaire du genre (Quake-like), afin de rendre une copie encore plus dynamique et directe. Fruit de cet effort, les cinématiques ont été réduites. Pour aller à l'essentiel ! Il existe souvent deux ou trois façons de se rendre sur les lieux d'un objectif.

Les environnements sont bien typés. De toute façon, vous pourrez juger de leur diversité puisque vous serez amené à faire le tour du monde. De l'Ohio à l'Antarctique, en passant par l'Inde et une base sous-marine, les chapitres ne se ressemblent jamais. Mieux, les niveaux évoluent. Comme cette mission en Sibérie où vous revenez sur vos pas au guidon d'une moto-neige pour découvrir que des soldats russes sont tombés en panne avec leur camion et vous barrent le chemin. Du coup, cette succession d'objectifs imprévisibles et d'environnements divers, ainsi que les différentes manières d'aborder les niveaux (aussi bien grâce à la panoplie de gadgets et d'armes que vous possédez, que par votre approche entre les deux sortes de gameplay) nous plonge dans un état de semi-liberté des plus jouissifs. Une illusion pourtant...

Ne vous y trompez pas. Les concepteurs savent où ils veulent nous conduire. Rendre leur histoire la plus prenante possible, installer dans nos esprits son cheminement en évitant une impression de déjà-vu. Ainsi, les armes offertes en début de niveau ne sont pas tout le temps les mêmes. Et les points attribués en complétant les objectifs ont une incidence directe sur le jeu. L'utilisation de pas mal de compétences est conditionnée par un facteur temps représenté par une jauge.

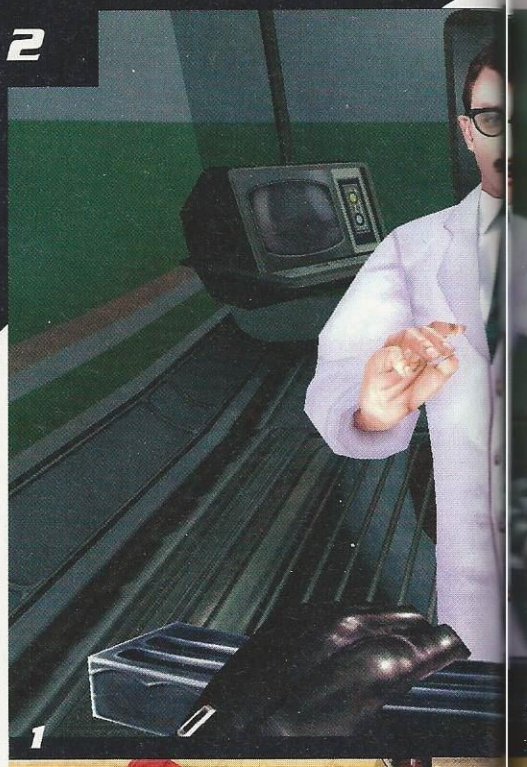
1 Ninjas.
Combat à la loyale, au katana.
2 Traceur.
Un pistolet à tout faire : on peut même poser un "traceur" sur les ennemis.
3 Assomant.
Un rouge à lèvres électrique... Du tonnerre !
4 Polaire.
La garde-robe de Cate s'adapte aux missions.

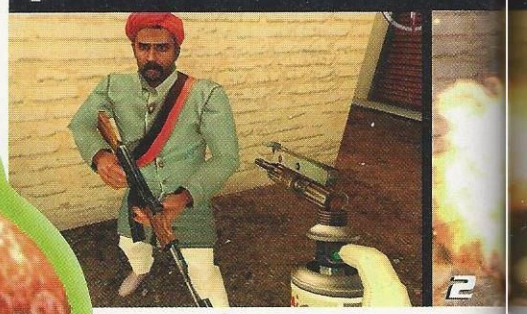
A titre d'exemple, s'octroyer plus de points en fouille vous permettra de procéder plus rapidement à l'inspection d'un corps. Inutile ? Crucial, lorsque les corps de vos ennemis ninjas disparaissent au bout d'un certain laps de temps. Négligez ce détail et vous ne récupérerez que les premiers objets (katanas, shurikens...), ce qui vous empêchera d'obtenir des armures solides. Du coup, par d'incessantes et subtiles variations, en n'offrant pourtant rien de neuf sur le papier, No One Lives Forever 2 nous délivre une expérience unique. A la croisée du film et du jeu. **La qualité du gameplay,** ainsi que tous les artifices, disparaissent pour laisser la place aux images. Celles qui marquent l'esprit. Le parfum, l'ambiance... Pris au piège, on remarque à peine que le jeu est articulé autour du Jupiter Engine, moteur 3D suppléé par une gestion physique des objets. Celui-ci impressionne pourtant. Lorsqu'une flèche se plante dans un mur, libre à nous de la retirer. Dans le niveau de l'Ohio, avec une tornade, les barricades se décollent, les volets des mobile homes claquent, une caravane se retourne au gré du vent...

Paradoxalement, son plus grand mérite est peut-être de ne se faire remarquer que par petites "touches". Il n'apparaît pas à l'instar d'autres Quake-like comme un argument de vente, mais bel et bien comme un outil au service de la création. Du coup, plutôt que la technique, aussi performante soit-elle, c'est l'ambiance immersive et l'humour décalé qui marquent.

ACTION

NO ONE LIVES FOREVER 2



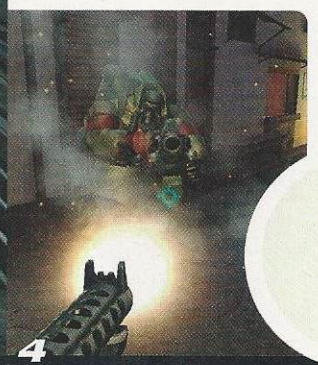


Cate. Sexy et "seventies".

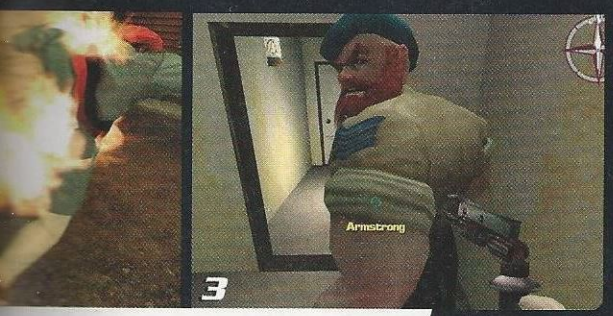
Le QG d Vous vo confier u très imp se rend à la cafe

Acrobatique. Les ninjas du coin sont assez douées en gym.

1 Scientifiques.
Si vous les épargnez, ils vous remercieront en donnant l'alarme.
2 Chalumeau.
Il peut également servir à faire fuir vos ennemis.
3 Armstrong.
Repenti du CRIME, il vous sera utile... Enfin, parfois.
4 Supersoldats.
Ils ne vous laisseront aucun répit.

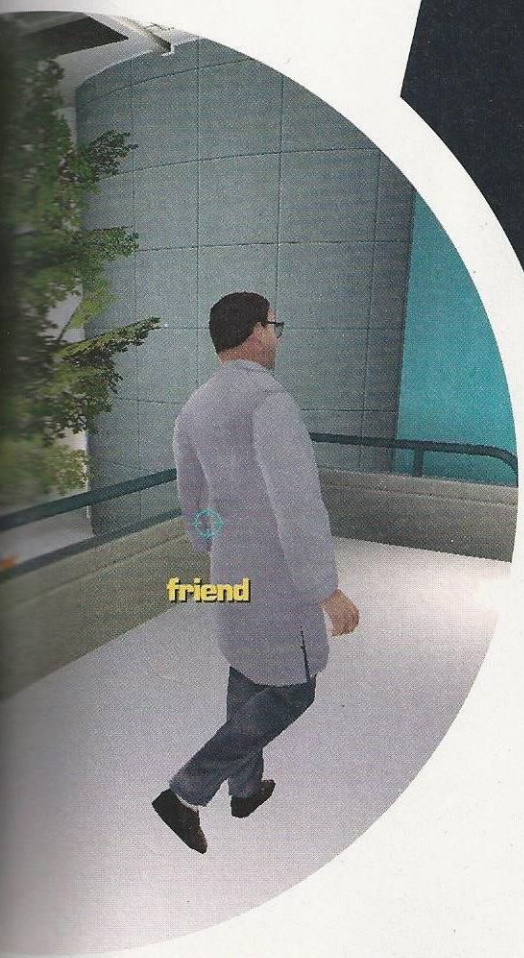


Sonné.
Lorsque vous neutralisez temporairement un vilain, des étoiles apparaissent au-dessus de sa tête.



C'est peut-être aussi par choix de faire avancer le jeu du point de vue artistique, que Monolith n'a pas cédé à la tentation de nous fournir un mode Multi, bien classique, en forme de Death Match, et d'explorer d'autres voies. On nous propose ici de revivre quelques chapitres sommaires à quatre en mode Coopératif. L'idée est intéressante, bien que pas tout à fait aboutie. Manque de temps sans doute. On sent tout de même germer un concept qui devrait éclater dans quelques années : l'aventure s'adaptant en fonction du nombre de joueurs, tantôt en les réunissant, tantôt en leur offrant des embranchements spécifiques avant qu'ils ne se retrouvent.
Ces modes n'en sont qu'à leurs balbutiements. On patientera... Au final, même s'il ne vaut que pour le Solo, reste un jeu à l'ambiance unique à côté duquel vous ne pouvez pas passer. De par son approche cinématographique, sa pêche et son *background* funky. Un achat obligatoire !

Cooli



NO ONE LIVES FOREVER 2 — ±48€

DÉVELOPPEUR :	Monolith
ÉDITEUR :	VUP
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.nolf2.sierra.com

COMPARATIF :
1 - Unreal Tournament 2003 ;
2 - No One Lives Forever 2 ; 3 - RTCW

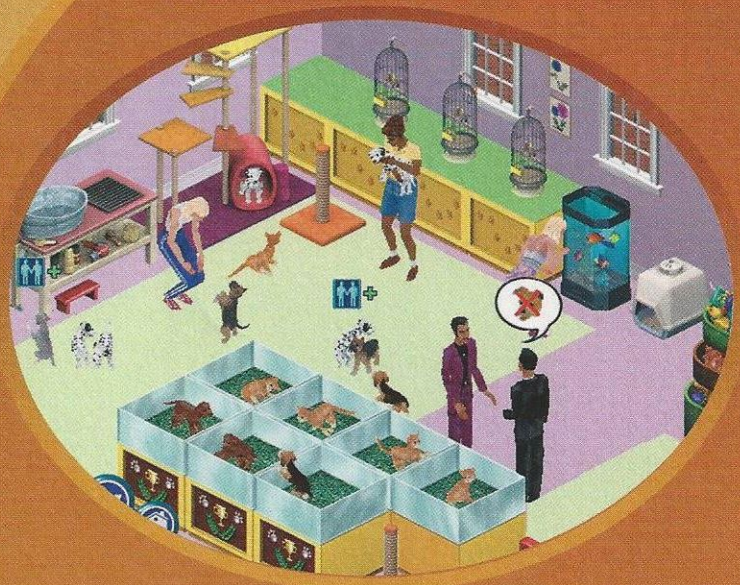
CLASSEMENT

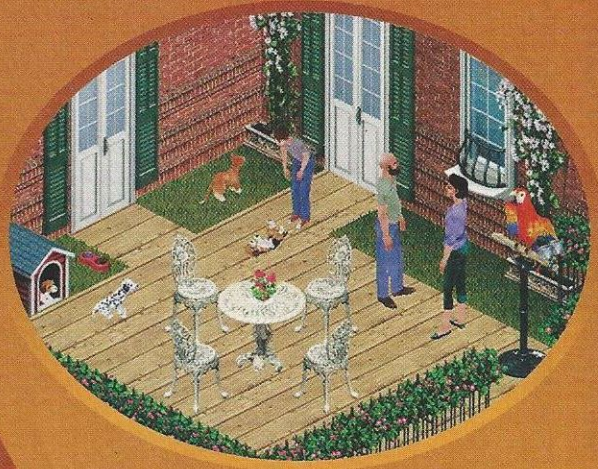
GRAPHISME	95 %
SON	97 %
PRISE EN MAIN	98 %
ATMOSPHÈRE	99 %
DESIGN	99 %
MULTIJOUEURS	80 %

☺
- L'ambiance
- Le moteur
- La variété des missions
- Les briefings réduits

☹
- Beaucoup plus court que l'original
- Aucun morceau de George Clinton

97





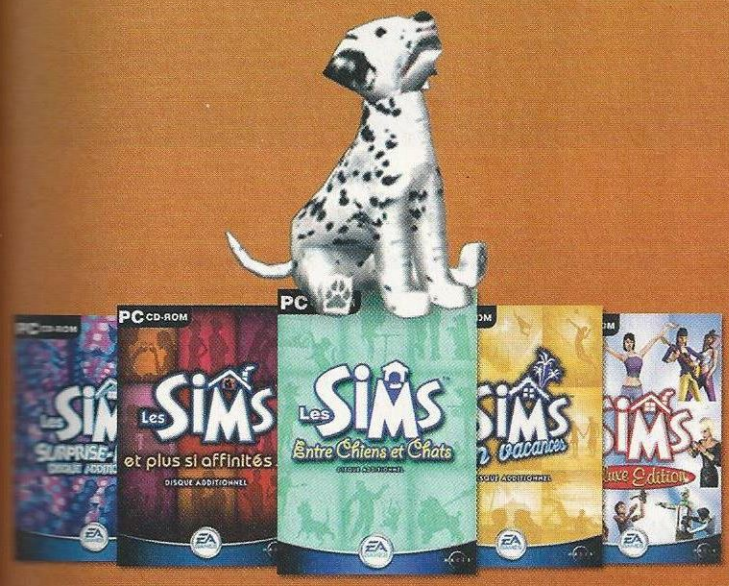
Les animaux de compagnie c'est du pur bonheur...

Avec un chat ou un chien à la maison, préparez-vous au pire. Poubelles renversées, traces de pattes boueuses sur le nouveau tapis...

Mais que d'Amour ! Ils joueront avec vous, viendront vous faire des câlins et vous étoufferont de coups de langue affectueux...

Et puis, pensez-y ! Quoi de mieux pour engager la conversation dans la rue que votre mascotte en train de faire le pitre !

Dans Les Sims™ : Entre Chiens et Chats, créez votre compagnon, à poils, plumes ou écailles... Mais attention ! Une fois que vous lui aurez donné vie, ce sera une autre histoire !



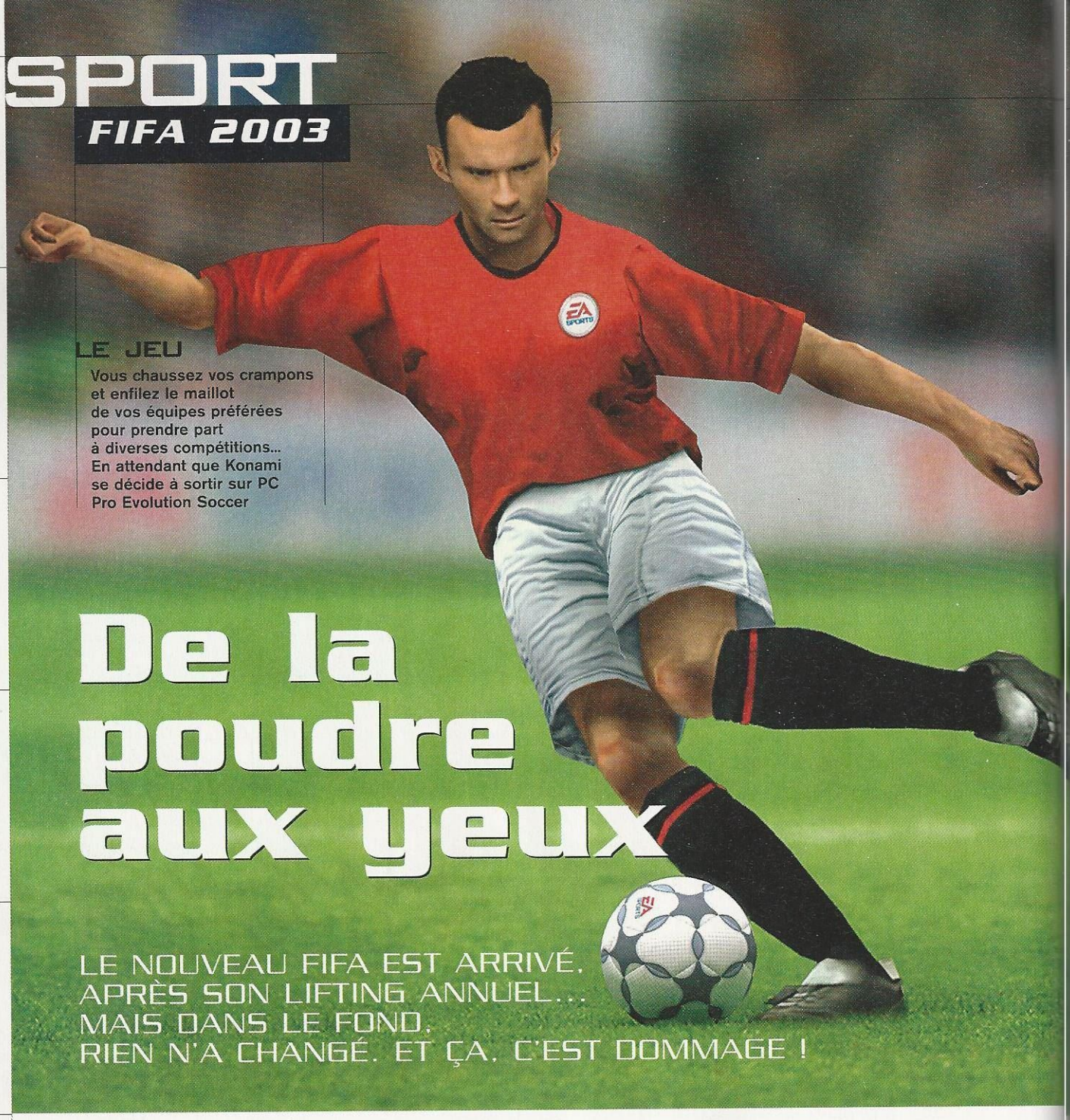
PC CD-ROM Vous devez posséder Les Sims ou Les Sims Deluxe Edition pour utiliser les disques additionnels

Les Sims™ Entre Chiens et Chats
DISQUE ADDITIONNEL

EA GAMES™

france.ea.com

© 2002 Electronic Arts Inc. EA GAMES, le logo EA GAMES, Les Sims, Maxis, le logo Maxis et Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. EA GAMES™ et Maxis™ sont des marques d'Electronic Arts™. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif.



SPORT

FIFA 2003

LE JEU

Vous chaussez vos crampons et enfilez le maillot de vos équipes préférées pour prendre part à diverses compétitions... En attendant que Konami se décide à sortir sur PC Pro Evolution Soccer

De la poudre aux yeux

LE NOUVEAU FIFA EST ARRIVÉ. APRÈS SON LIFTING ANNUEL... MAIS DANS LE FOND, RIEN N'A CHANGÉ. ET ÇA, C'EST DOMMAGE !

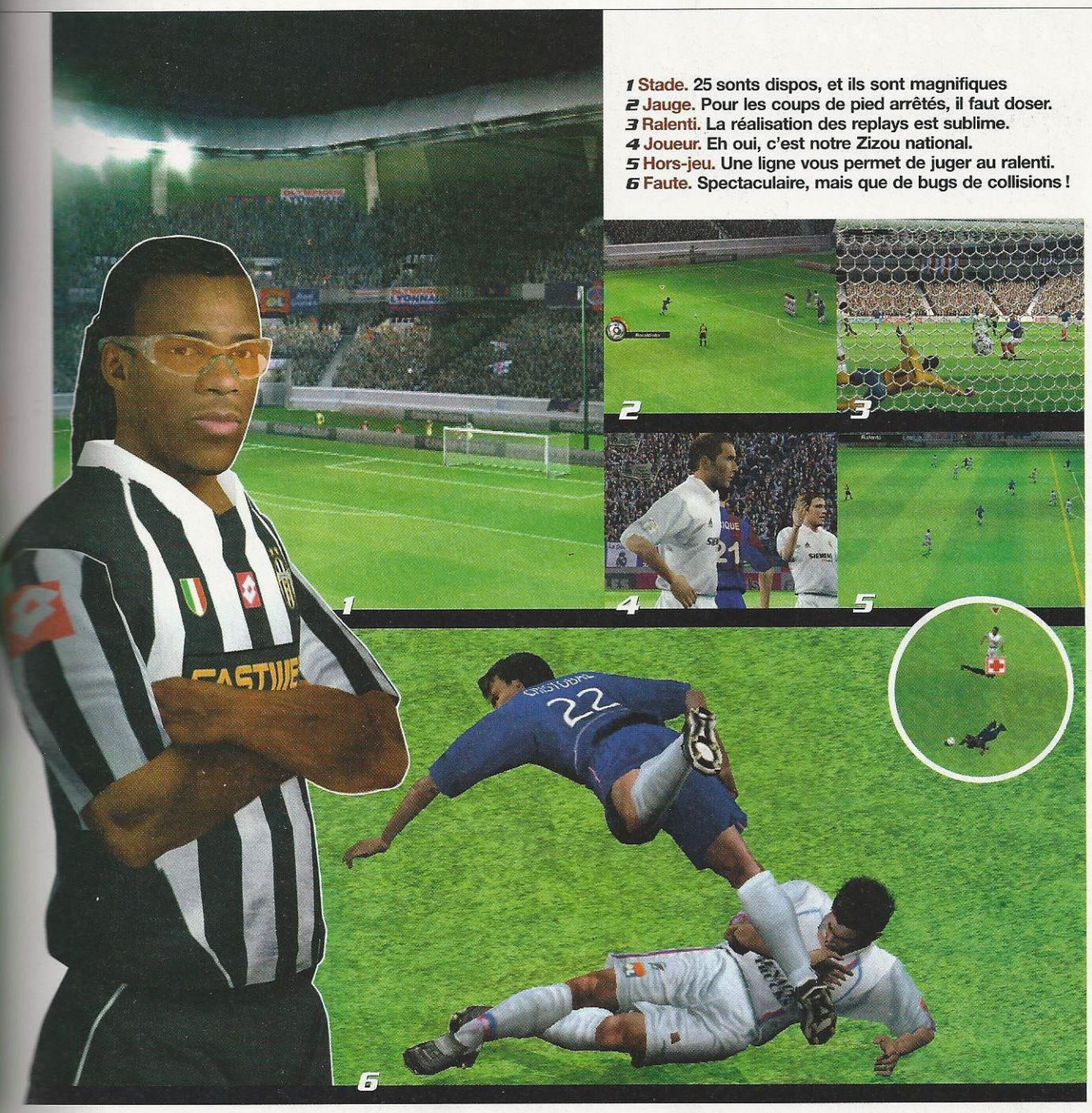
Eh bien, oui ! On peut se voir proclamé "Meilleur jeu de foot sur PC" sans être un très bon jeu. FIFA en est la preuve irréfutable... Depuis des années, à défaut de concurrents sérieux, Electronic Arts a imposé son titre comme une véritable référence. Mais à y regarder de plus près, ce soft est bourré de défauts rédhibitoires, des défauts encore présents dans la version 2003.

Certes, des efforts colossaux ont été consentis... L'équipe de développement a peaufiné l'inertie du ballon qui ne colle plus au pied. Elle a aussi revu sa copie en matière de gameplay, afin de séduire les amateurs de simulation pure. Quant aux graphismes, comme à chaque sortie d'un nouvel opus, ils ont été sensiblement améliorés. Mais au final la différence n'est pas si flagrante...

D'accord, dans la forme, c'est le plus beau FIFA jamais réalisé. Mais, dans le fond, ça reste FIFA, avec ses insupportables lacunes. Bon, si vous aimez décortiquer les ralentis image par image et sous tous les angles, vous allez être ravis. En effet, ils sont de toute beauté. Toutes les animations des joueurs sont finement détaillées. Mais le problème, c'est qu'un jeu de foot ne se résume pas à ses replays. Après tout, dans ce terme, il y a le mot "jeu".

Aïe ! Quand on joue, le bât blesse et il faut sortir les rames. Même avec une grosse bécane (1,5 GHz), la fluidité pointe aux abonnés absents. Pour éviter toute saccade pouvant rendre épileptique le plus résistant des gamers, vous devrez baisser la résolution au maximum (800x640), ainsi que le détail des graphismes. Mais là, on se croirait devant un mauvais clone de Kick Off, sur Amiga 500 ou sur Atari ST.

Quant au jeu lui-même, rien n'a changé, à part les touches (mais vous pouvez les reconfigurer). Certes, si un de vos matches se solde par un 18-7, c'est que vous êtes un dieu du stade, digne d'entrer au Panthéon du foot. Mais hormis ce détail, on a toujours la désagréable impression de ne pas tout contrôler. Et ça, c'est vraiment frustant !



1 Stade. 25 sonts dispos, et ils sont magnifiques
2 Jauge. Pour les coups de pied arrêtés, il faut doser.
3 Ralenti. La réalisation des replays est sublime.
4 Joueur. Eh oui, c'est notre Zizou national.
5 Hors-jeu. Une ligne vous permet de juger au ralenti.
6 Faute. Spectaculaire, mais que de bugs de collisions !

De nos jours, tout est assisté par ordinateur. Dans FIFA, plus qu'ailleurs. Les passes, les tirs, les centres... Et même quand on désactive l'option d'aide aux novices, la différence n'est toujours pas notable. Quant à l'IA, vous aurez beau prier, aucun équipier ne vous fera un appel digne de ce nom.

La force de FIFA ne réside plus dans sa licence par ailleurs. Où est passée la Coupe du monde ? Et le Championnat d'Europe ? Et la Ligue des Champions ? Nul ne sait. En tout cas, ils ne sont pas là. Ou alors, pas sous leur vrai nom ! OK, ce n'est pas très grave, du moment que des compétitions similaires sont présentes. Mais quand même...

Autre détail désagréable à l'œil : les menus. Pourtant, dans les premiers volets, ils étaient ergonomiques, bien pensés, joliment colorés... Aujourd'hui, ils sont grisonnants, un peu à l'image de cette série vieillissante dont le lifting laisse sceptique. Enfin, peut-être que notre version était truffée de "bugs"...

Socrates

FIFA 2003

±50€

DÉVELOPPEUR :	EA Sports
ÉDITEUR :	Electronic Arts
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	31 octobre 2002
SITE INTERNET :	www.ea.com

COMPARATIF :
1 - FIFA 2003 ; 2 - Coupe du monde FIFA 2002 ; 3 - FIFA Football 2002

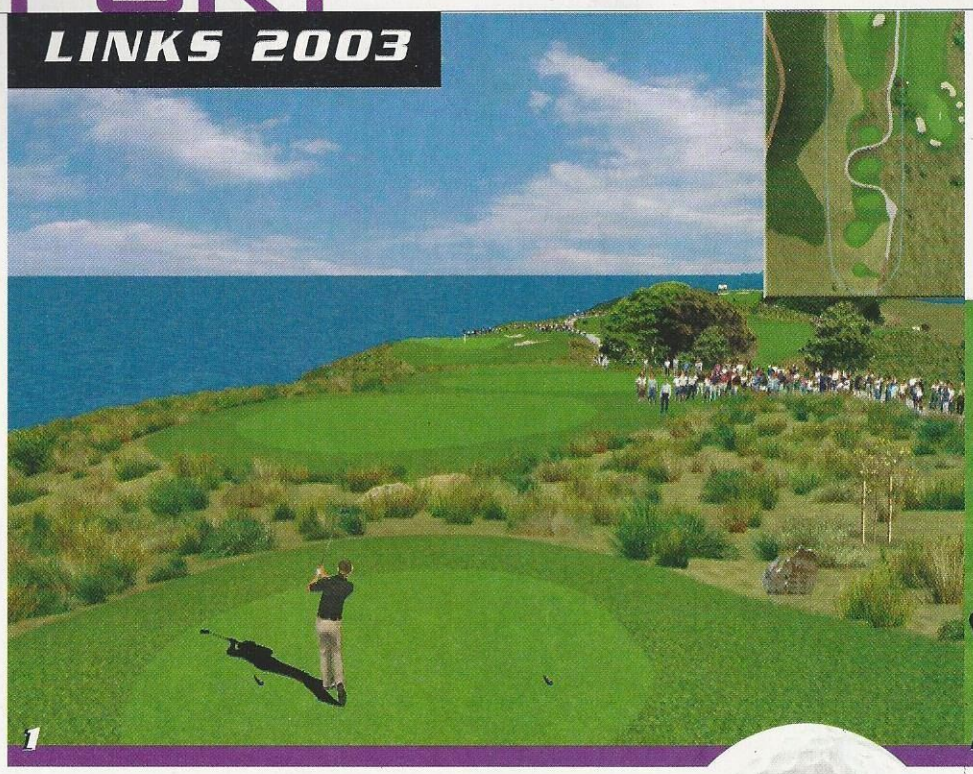
CLASSEMENT

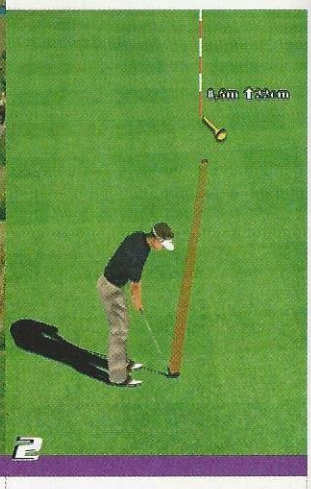
GRAPHISME	86 %
SON	86 %
PRISE EN MAIN	74 %
ATMOSPHÈRE	80 %
DESIGN	54 %
MULTIJOUEURS	NON TESTÉ

☺
- Les modélisations de certains joueurs
- Des ralentis de toute beauté
- Les commentaires

☹
- L'absence des compétitions officielles
- Beaucoup trop gourmand
- Aucun plaisir de jeu

79





1 Graphismes. Ils sont très détaillés et les ombres sont une grande réussite.
2 Mode facile. Lorsque le trait devient rouge, il ne vous reste qu'à taper. Ça tient surtout compte du relief du green.

Handicap négatif

DANS UN JEU DE GOLF, TOUT SE DOIT D'ÊTRE PARFAIT. ET LÀ, C'EST LE CAS...

LE JEU

Vous n'incarnerez pas Tiger Woods, Links 2003 n'étant pas un jeu sous licence. En revanche, vous pratiquerez son sport sur cinq parcours des plus prestigieux.

Tester un jeu de golf n'est pas si reposant que ça ! Terminer un parcours avec un handicap négatif est tout aussi satisfaisant qu'un headshot à Counter-Strike ! Quand on n'y arrive pas, on insulte cette satanée balle, ce maudit tas de sable, ces herbes qui ne font rire personne... Sans oublier les spectateurs. Ok, ils n'y sont pour rien, mais ils sont là quand même !

Links est la meilleure simulation de golf. Elle s'adresse à tous les *gamers*, aussi bien aux parfaits novices qu'aux pratiquants assidus. Les aides sont tellement variées que n'importe qui peut s'y retrouver. Au niveau le plus faible, l'ordinateur détermine la puissance du coup et le club à utiliser. Il ne vous reste plus qu'à étudier toutes les conditions météorologiques et à définir votre angle de frappe en fonction de la puissance du vent.

Ça peut paraître inintéressant, mais il n'en est rien. Ce titre permet de comprendre les mécanismes de ce sport élitiste, l'influence du vent beaucoup plus importante à la fin de la trajectoire de votre balle qu'au début. Après, on enchaîne sur un mode plus "professionnel". Et là, ça devient réellement passionnant.

Hormis le mode de difficulté très progressif, on découvre qu'il existe plusieurs façons de jouer. On peut utiliser la souris de manière classique, mais on peut aussi la faire "swinguer". Il suffit pour ça de lui imposer un déplacement plus ou moins vif en fonction de la force avec laquelle on veut tirer. Ce n'est pas tout à fait une nouveauté, mais c'est une grande première pour Links. Il faut juste choper le coup !

Le seul défaut notable provient des parcours qui se ressemblent bien trop. Seul celui sur la Skeleton Coast est original, puisque totalement imaginaire. Cela dit, il s'agit de reproductions fidèles des parcours sur lesquels sévissent Tiger Woods, Sergio Garcia et le nouveau prodige Charles Howell (Cabo del Sol, Gleneagles, Cambrian Ridge, Kauri Cliffs, Otsego Club), alors on ne va pas trop se plaindre. Un abonnement annuel à Gleneagles coûte tout de même dans les 2 500 euros.

Léo de Urlevan

LINKS 2003 — **±56€**

DÉVELOPPEUR :	Microsoft
ÉDITEUR :	Microsoft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.microsoft.com

COMPARATIF :
1 - Links 2003 ; 2 - Tiger Woods PGA Tour 2003 ; 3 - Links 2002

☺
- Graphismes très fins
- Réalisme poussé
- Grand nombre de tournois

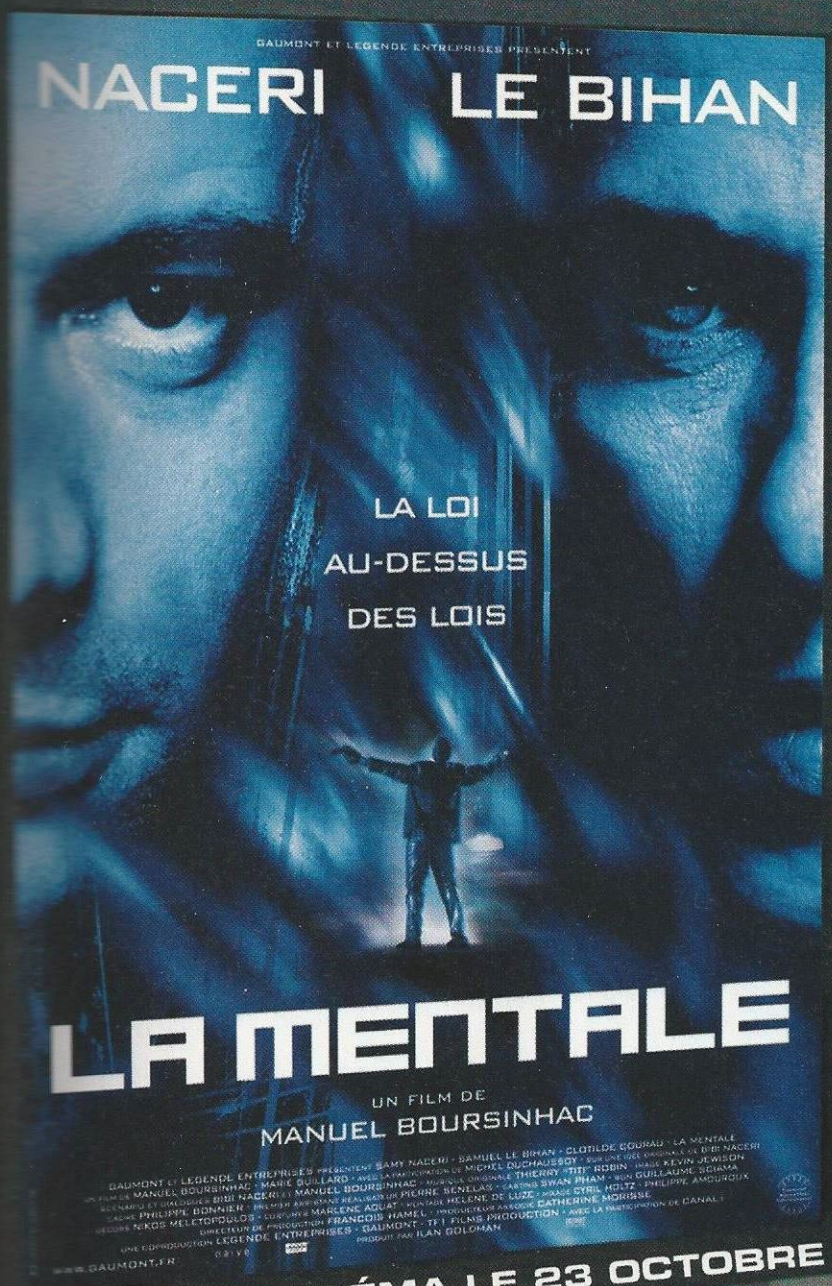
☹
- Pas beaucoup de parties sur le Net
- Assez répétitif
- Tournois parfois un peu longs

CLASSEMENT

GRAPHISME	93 %
SON	70 %
PRISE EN MAIN	90 %
ATMOSPHÈRE	85 %
DESIGN	85 %
MULTIJOUEURS	70 %

90

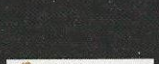
TOUTE L'ACTUALITÉ DU CINÉMA



CINEMASCOPE

Le dimanche à 11h30

Rediffusions :
Le mercredi à 20h15
Le vendredi à 00h15

mcm disponible sur  08 91 67 60 60 (0,225 euro/mn) www.francetelecomcable.fr

0 800 114 114 (appel gratuit) www.noos.com - Autres réseaux câblés : 08 91 67 60 60 (0,225 euro/mn) www.solutioncable.org

BATTLEFIELD 1942

Putain de guerre

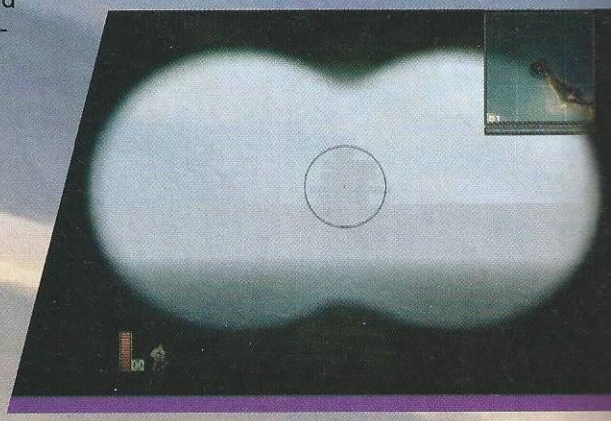
APRÈS CODENAME EAGLE, DICE GAMES REVIENT DANS L'ACTION 3D SUR FOND, CETTE FOIS, DE SECONDE GUERRE MONDIALE... AVEC LES INGRÉDIENTS DE SA RECETTE MIRACLE, COMME L'UTILISATION DE VÉHICULES MILITAIRES !

Voici un cas assez atypique ! En effet, rares sont les jeux qui affichent un tel contraste entre le solo et le multi. Surtout lorsque la balance penche en faveur du second. La campagne de Battlefield 1942 ne serait-elle qu'un simple entraînement, en prévision des futures parties en réseau ? Le manque de transition entre les différentes missions est vraiment flagrant. Par ailleurs, le suspense est totalement absent lors des affrontements. Aucune surprise, aucun rebondissement.

L'absence de scénario donne une impression de vide et d'ennui. Sans oublier l'intelligence artificielle des soldats qui vous accompagnent et de ceux que vous combattez, absolument insipide. En mode Normal, les "bots" ne sont pas très réactifs. Ils peuvent passer à quelques mètres de vous et ne remarquer votre présence qu'au moment où vous décidez de leur tirer dessus. Par contre, en mode Difficile, c'est n'importe quoi ! Les snipers parviennent à vous loger une balle entre les deux yeux à des distances phénoménales, même si vous êtes aux commandes de la mitraillette d'un char qui file à tout berzingue.

Les divers déplacements laissent à désirer... Il leur arrive de s'agglutiner derrière un bunker quand l'un d'eux a le malheur de se retrouver coincé dans le décor, créant ainsi un énorme embouteillage pour tous ceux qui sont censés le suivre. A ce moment-là, une toute petite grenade de rien du tout peut devenir une arme de destruction massive et provoquer un véritable génocide. En clair, si vous n'avez pas d'amis ou si vous n'aimez que les plaisirs solitaires, oubliez ce jeu !

Maintenant que le mauvais est dit, parlons du bon ! Car, contrairement à ce que pourraient laisser entendre ces premières lignes, le mode Multijoueurs est tout simplement génial. C'est là que le titre prend toute son ampleur. En effet, BF 1942 est basé sur un principe de "Capture & Hold" (Capturer et Tenir), comme dans la série des Tribes par exemple. Chaque carte dispose d'un certain nombre de drapeaux, dont un des camps doit s'emparer pour l'emporter. Il ne suffit pas d'y apposer ses couleurs et de passer aux suivants, mais



Artillerie lourde. Lorsque vous utilisez les jumelles, vous pouvez faire appel à l'artillerie lourde.

LE JEU

Vous faites partie de l'alliance ou de l'axe et votre but est de gagner les grandes batailles de la Seconde Guerre mondiale, en utilisant tous les moyens militaires mis à votre disposition.

ACTION

BATTLEFIELD 1942

1 Larguez les bombes ! Certains avions sont équipés de torpilles, conçues pour couler les porte-avions ou les destroyers.

2 La chasse au canard. La DCA est très puissante contre les avions. Mieux vaut alors les bombarder avant que quelqu'un ne s'en serve.

3 Touché ! Coulé ! Les gros canons côtiers servent à tenir à distance les navires qui auraient dans l'idée de tirer sur la plage.

4 Urgence, doc ! Le médecin n'a pas énormément de puissance de feu. Par contre, il est très utile en défense, ou en support.

5 Char à canon. Certaines cartes, comme celle où se déroule la Bataille des Ardennes, disposent de nombreux tanks, pour reproduire exactement la bataille originelle.

EN PLEIN COMBAT, LE SUSPENSE EST TOTALEMENT ABSENT !

il faut poster des hommes ici et là pour empêcher que l'ennemi ne les reprenne aussi vite que vous vous en êtes emparés.

Sur terre, dans les airs, sur mer, voire sous, il existe toujours un véhicule à utiliser. Chars, jeeps, avions, destroyers, barges de débarquement, sous-marins... A chaque fois, il en existe plusieurs modèles, dont les spécificités varient selon leur pays d'origine. Gardez cependant à l'esprit que nous sommes dans les années 40 et que, de ce fait, leur puissance est limitée. Malgré tout, le fun est au rendez-vous, surtout lorsque vous montez à plusieurs dans un avion, dans un tank ou dans une jeep. Par ailleurs, les développeurs de Dice Games ont mis un point d'honneur à inclure un nombre impressionnant d'éléments "interactifs". Ainsi, lors de la campagne de Midway (Pacifique), vous pouvez investir une batterie DCA afin de descendre les avions qui viennent bombarder l'île. En revanche, elles sont absentes de la carte Omaha Beach, puisque les avions n'y sont pas permis. En gros, à chaque attaque sa parade. Et, selon le lieu de l'affrontement, certains équipements sont disponibles et d'autres non, des grosses berthas aux minarets, en passant par les bunkers et les mitrailleuses. Bref, c'est tout un arsenal d'armes statiques et un panel de bâtiments divers qui parsèment la carte.

En Europe, en Afrique ou dans le Pacifique, Battlefield 1942 retrace les grands conflits qui ont fait rage durant la Seconde Guerre mondiale. Seize campagnes au total, comme les célèbres batailles de Stalingrad, Tobrouk, Iwo Jima ou encore celle des Ardennes... C'est l'occasion d'endosser le commandement de certaines armées de l'alliance (Etats-Unis, Grande-Bretagne et Russie) ou de l'axe (Japon, Allemagne) dans des environnements désertiques, continentaux ou côtiers.

1 Dogfight. Les combats pour la maîtrise de l'espace aérien sont assez fréquents et donnent un sérieux avantage à celui qui l'emporte.

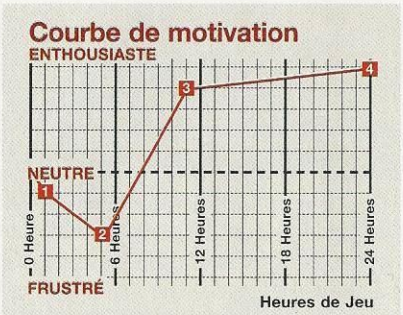
2 Un homme à la mer... Il n'est pas possible de rester longtemps dans l'eau, car vous perdez des points de vie.

3 Sous-marin. Vous pouvez contrôler des engins divers et variés.

BATTLEFIELD 1942

DÉVELOPPEUR: Dice Games
ÉDITEUR: Electronic Arts
LANGUE: Français
DISPONIBILITÉ: Immédiate
SITE: www.ea.com

±44€



Tout pour le Multi

Battlefield 1942 est une véritable bombe en Multi. Mais pour être franc, ce titre ne présente aucun intérêt en Solo. Il convient donc d'y jouer entre amis, afin de découvrir le plaisir d'évoluer en équipe. Autre gros point fort : la possibilité de piloter une myriade de véhicules terrestres, aériens et même navals. En somme, BF 1942 est une nouvelle génération de Tribes, qui a réussi à allier un gameplay sans faille à des graphismes impressionnants tout en gérant le "lag" de façon exemplaire.

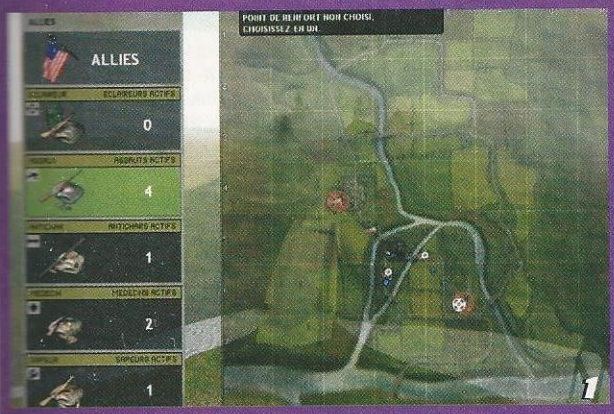
Pour pouvoir apprécier pleinement les détails de Battlefield 1942 en haute résolution, il faut au moins 1,5 Ghz et une GeForce 4 dans votre bécane. Faites bien attention à ne pas trop réduire la profondeur de champ, sous peine de gare au clipping. Dernier détail de taille : le moteur ne supporte pas les cartes T&L, Kyro 2 et Voodoo 5...

1. BF 1942 vous plonge d'emblée dans l'eau froide. Un vrai tutorial fait défaut !

2. En revanche, une fois au combat, on apprend vite à se débrouiller pour survivre.

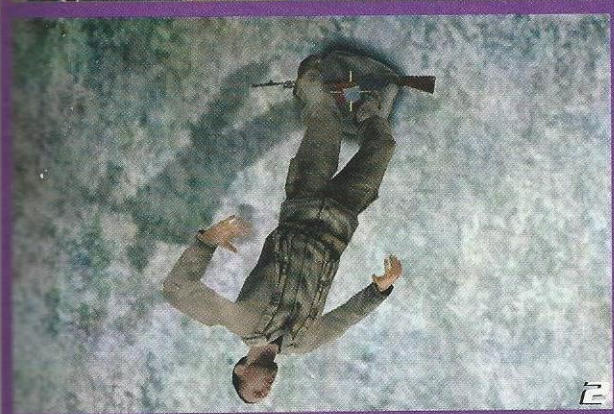
3. En multi, BF 1942 prend une tout autre ampleur : la tension monte...

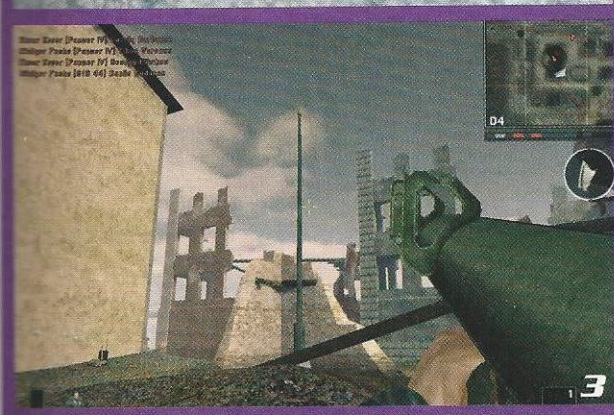
4. La durée de vie s'en trouve considérablement accrue. Comme le plaisir !



TICKET, S'IL VOUS PLAÎT !

Le principe de "Capturer & Tenir" pouvant durer une éternité, Dice Games a imaginé une astuce afin de donner une finalité à ces parties. Il s'agit des "tickets". Ceux-ci se présentent sous la forme de points et sont distribués différemment selon les équipes. En effet, selon la carte (1), un des camps commence avec un léger avantage. La règle est simple : vous ne pouvez pas en gagner mais seulement en perdre, et l'équipe qui n'en a plus est vaincue. On en perd en tuant un ennemi (2), en s'emparant d'un drapeau (3)...





Vous et chacun des joueurs, 64 au maximum, incarnez un soldat dont vous choisissez la classe (scout, mitrailleur, anti-blindé, médecin ou ingénieur). Chacun a son rôle à jouer dans les phases d'attaque ou de défense. Outre le fait d'abattre l'infanterie à longue distance, le scout a la possibilité, grâce à ses jumelles, de donner des repères de tirs aux grosses batteries de canons. L'ingénieur, qui pose aussi des mines, peut réparer tous les équipements militaires. Ensuite, tout n'est qu'une simple question de jeu d'équipe dans lequel chaque membre a un poste défini et doit s'y tenir.

Pour profiter pleinement de ce jeu, mieux vaut faire partie d'une association de joueurs, afin d'apprendre à évoluer ensemble. C'est ainsi qu'il dévoile son excellente réalisation. Et pour combler les fans du frag et de la stratégie, quatre modes vous sont proposés. Pour la Capture du drapeau, chaque équipe doit protéger ses couleurs, tout en essayant de voler celles de l'ennemi. Pour une Conquête, mode de jeu traditionnel où de nombreux fanions sont placés à des endroits stratégiques, les équipes doivent s'en emparer et ensuite les conserver. En revanche, l'unique intérêt du Deathmatch en Equipe est de faire du *frag*. Enfin, la Coopération permet à plusieurs joueurs d'affronter l'ordinateur à plusieurs. Bref, il y a largement de quoi s'amuser pendant un long et bon moment.

Loïc Claveau

Rendu, réalisation

Techniquement impossible · Intolérable · Acceptable · Fluide

	640 X 480					800 X 600					1024 X 786				
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256
MINIMUM DE DÉTAILS															
TNT2 Ultra															
Geforce256															
Geforce2 MX															
Kyro II															
Radeon 32 DDR															
Voodoo5															
Geforce2 GTS															
Geforce2 Pro															
Geforce2 Ultra															
Geforce3															
MAXIMUM DE DÉTAILS															
TNT2 Ultra															
Geforce256															
Geforce2 MX															
Kyro II															
Radeon 32 DDR															
Voodoo5															
Geforce2 GTS															
Geforce2 Pro															
Geforce2 Ultra															
Geforce3															

CLASSEMENT

96

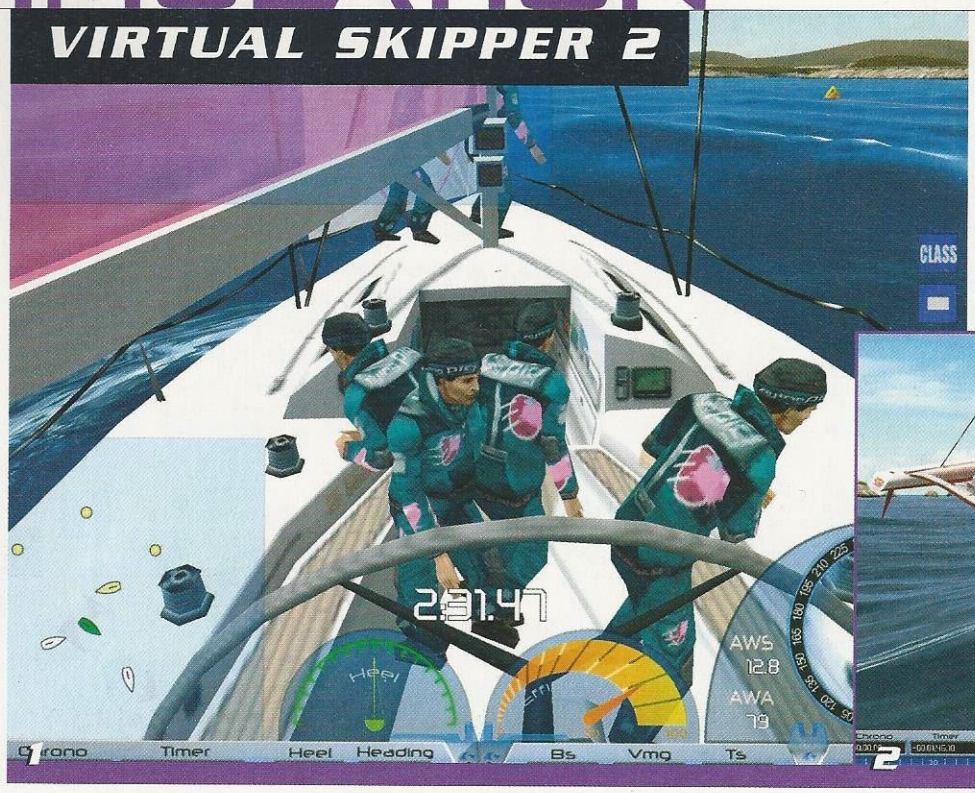
GRAPHISME	94 %
SON	90 %
PRISE EN MAIN	94 %
ATMOSPHÈRE	90 %
DESIGN	95 %
MULTIJOUEURS	97 %

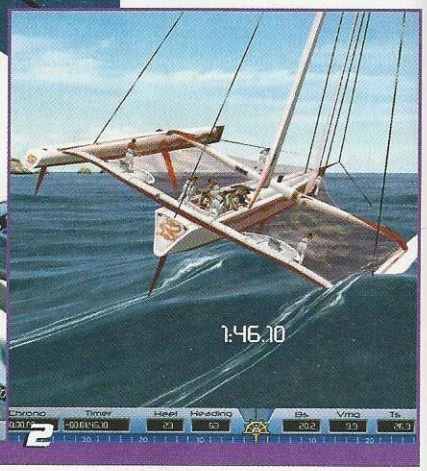
- Le mode multi
- Le nombre de véhicules
- La beauté des graphismes

- Un mode solo sans intérêt
- Quelques problèmes de visées au fusil

COMPARATIF :
1 - Battlefield 1942
2 - Tribes 2
3 - Tribes

VIRTUAL SKIPPER 2





1 Equipage. A vous de déplacer vos marins pour virer au mieux et ainsi éviter de chavirer.
2 Réalisme. La modélisation est d'un tel niveau que certaines scènes sont presque photoréalistes.

Sur le pont, moussaillons !

LOIN DES BOUCHERIES *ONLINE* ET DES *TACTICALS* STRESSANTS, LARGUEZ LES AMARRES !

LE JEU

Vous êtes à la barre des plus célèbres bateaux de course et vous pouvez concourir sur les mers les plus connues du monde de la voile.

A l'instar de L'Entraîneur (Championship Manager en VO), Virtual Skipper 2 se destine à un panel de joueurs restreint. Même sous l'égide de Loïck Peyron, la majorité d'entre vous n'osera sans doute jamais se lancer dans l'aventure. Vous voilà prévenus. Issue d'une filiale de Duran Duboi, société réputée pour ses effets spéciaux (*Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain*, *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre*...), cette simulation de régates dispose d'un moteur 3D de haut niveau. Axé sur la représentation des fluides, ce dernier permet d'afficher un océan magnifique. Heureusement d'ailleurs, parce que vous ne verrez pas grand-chose d'autre.

A la barre de 32 bateaux, allant du monocoque au catamaran, vous naviguerez sur cinq plans d'eau fidèlement reconstitués, comme la baie de Quiberon ou les Needles d'Angleterre. Les caméras sont bien placées, entièrement contrôlables, et c'est amusant de voir l'équipage se balader pour choquer ou border les voiles. Choquer ou border ? Il va falloir vous y faire, c'est vous le skipper. Pas très simple d'accès, on finit pourtant par se prendre au jeu.

Le moteur physique est complet, on peut totalement paramétrer les conditions météorologiques. Beaucoup d'indications sont disponibles : radar, boussole... Les bruitages ne sont pas à négliger non plus et fournissent de précieux indices de navigation (comme le vent dans les voiles). On peut y jouer seul, ou à deux sur un même écran. Un mode LAN/Internet est aussi prévu, permettant de jouer à huit.

Si les premières parties se soldent par des échecs cuisants (le bateau n'avance même pas), on insiste, vert de rage, et on finit par manœuvrer sans trop de problèmes. C'est de la simulation pure et dure. Vous devrez respecter les règles officielles de l'ISAF, la fédération internationale. Alors, mieux vaut avoir des notions de voile.

Que dire de plus ? Pas grand-chose, si ce n'est que le premier opus a trouvé 120 000 aficionados et que ce n'est sans doute pas pour rien. Bien sûr, c'est très particulier, mais c'est avant tout une excellente simulation. A vous de voir si vous avez le pied marin...

Jérôme Firon

VIRTUAL SKIPPER 2 — ±45€

DÉVELOPPEUR : Duran
ÉDITEUR : Focus
LANGUE : français
DISPONIBILITÉ : immédiate
SITE INTERNET : www.virtualskipper2.com

COMPARATIF :
1 - Virtual Skipper 2 ;
2 - Virtual Skipper ; 3 - King of the Road

CLASSEMENT

GRAPHISME	72 %
SON	69 %
PRISE EN MAIN	59 %
ATMOSPHÈRE	70 %
DESIGN	69 %
MULTIJOUEURS	72 %

☺
- La modélisation de l'eau
- Le réalisme omniprésent
- Les régates en multijoueurs

☹
- Ça plaît ou ça ne plaît pas
- Manque de tutoriaux

68

-50% SUR LE PRIX, PAS SUR LE FILM

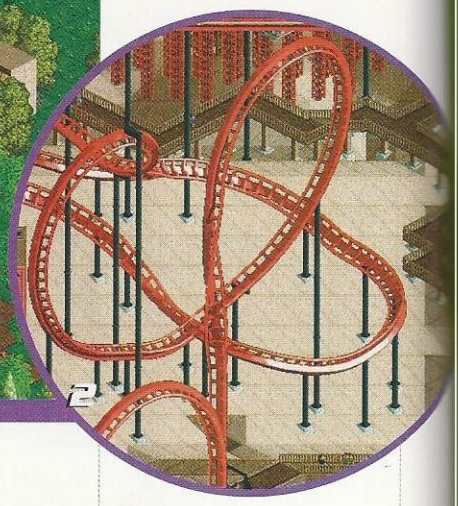
6 euros offerts tout de suite !

La valeur de votre Gen4 remboursée en bon d'achat à valoir sur PriceMinister.
Tapez le code GEN1234 dans le champ "Utiliser un coupon" avant de payer*.

DVD LIVRES CD VHS JEUX VIDEO
PRICEMINISTER.COM
ACHETEZ ET VENDEZ À MOITIÉ PRIX.

SIMULATION

ROLLER COASTER TYCOON 2



1 Texas. Ce parc se veut la fidèle reproduction d'un Six Flags aux Etats-Unis. Ça doit sentir la gerbe à plein nez...

2 Mecano. Voici l'éditeur de manèges. Vous pouvez récupérer des morceaux de ceux fournis avec le jeu pour réaliser un puzzle géant.

Overdose de barbes à papa

ETES-VOUS PRÊT À REBÂTIR DES CATHÉDRALES DE RAILS POUR FAIRE VOMIR VOS VISITEURS ?

LE JEU

Vous êtes à la tête d'un parc d'attractions et devez construire des manèges géants pour attirer des milliers de visiteurs, que vous devrez choyer par la suite.

Voici donc la suite du grand Roller Coaster Tycoon, qui avait ravi les fans avec sa simulation économique extrêmement complète et son aspect ludique indéniable. Ceux qui se sont déjà éclatés avec les deux add-ons du premier opus attendaient avec impatience la sortie du dernier-né de la famille Microprose... Il n'y a qu'à voir leur excitation sur le Web ! Eh bien, il leur faudra attendre le troisième, RCT2 n'étant en fait qu'une version relookée de son aîné !

Quoi de neuf ? Des nouveaux manèges plus diaboliques les uns que les autres, la possibilité – via la licence de la chaîne de parcs à thèmes, Six Flags – de gérer des parcs existants "dans la vraie vie", ainsi que de s'échanger des attractions entre joueurs ou d'en télécharger sur le Net. Et à part ça ? Rien du tout malheureusement. Ou si peu... Cette suite repousse bien sûr les limites de tous les domaines explorés par le premier du nom, mais elle ne s'aventure jamais en terre inconnue.

On retrouve toutefois les mêmes faiblesses. Si on veut apprécier les graphismes, il faut absolument baisser la résolution, sinon le zoom n'est pas assez puissant. Quitte à la remonter par la suite. Pour construire vos manèges, de toute façon, vous n'y couperez pas. D'ailleurs, parlons-en, de la construction ! Pour beaucoup d'entre vous, Roller Coaster Tycoon n'est rien de plus qu'un éditeur de manèges. Et construire un grand huit, c'est certes amusant, mais c'est surtout très compliqué. Pour ne pas dire presque impossible. Et ce, aussi bien dans le premier que dans le second opus.

Mieux vaut avoir une petite expérience en la matière, parce que ça manque toujours de tutoriaux. Ou mieux encore, d'un éditeur 3D, car démolir la moitié de son manège alors qu'on touche à la fin s'avère stressant. C'est donc un peu à l'image du jeu : sympa, mais prise de tête. **Vous serez comblé** si vous pensez que c'est justement tout l'intérêt d'un jeu de gestion. Les options sont toujours aussi nombreuses, le nombre d'items impressionnant et la réalisation sans faille. Mais sans originalité non plus...

Jérôme Firon

ROLLER COASTER TYCOON 2 — **±50€**

DÉVELOPPEUR :	Microprose
ÉDITEUR :	Infogrames
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.rollercoastertycoon.com

COMPARATIF : 1 – Ski Park Manager ; 2 – Roller Coaster Tycoon 2 ; 3 – Casino Empire

☺
- Le nombre d'options et d'objets à gérer
- La complexité des manèges

☹
- Pas très beau
- La construction est difficile

CLASSEMENT

GRAPHISME	65 %
SON	59 %
PRISE EN MAIN	69 %
ATMOSPHÈRE	65 %
DESIGN	65 %
MULTIJOUEURS	-

65

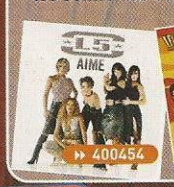
Mettez le feu à votre mobile !

EMINEM

ACTU

yourmobile by Universal

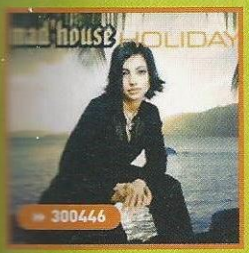
Avec Yourmobile, téléchargez avant tout le monde les sonneries officielles des nouveaux singles !



SONNERIES

Rap, R'n'B & Groove

- Buffy ... 500144
- **Without me ... 300101**
- Need a girl (New !) ... 500146
- Turner des pages ... 300469
- Cleanin' out my closet ... 300471
- The real slim Shady ... 481
- What's luv ... 400134



- Bad intentions ... 49125
- Because I got high ... 58975
- Got what you need ... 300206
- Qui est l'exemple ? ... 83115
- **A demi nue ... 500140**
- Mission Cleopatra ... 300209
- Punish ... 400172
- Fait 73, 62 kg ... 300024
- Fils de Rue ... 35203
- Le bon choix ... 300039
- Motivation ... 300305
- Turn it up ... 63501
- The world greatest ... 300041
- Always on time ... 38332
- When you look at me (New !) ... 400487
- Remind me ... 83132
- The minute man ... 17601
- Get it on tonight ... 257
- Still Dre ... 151
- Unleash the dragon ... 13141
- Cendrillon du ghetto ... 84896
- Thong song ... 492
- Dans la peau d'un dealer ... 13684
- Bootilicious ... 14600
- Delicate breakdown ... 477
- **Angela ... 547**
- Miss California ... 18063
- Stan ... 99097
- Un rêve ... 67329
- You rock my world ... 17247
- Bills bills bills ... 109
- The next episode ... 533
- **Family affair ... 11306**
- Big business ... 26390
- All for you ... 27325
- Body to body ... 36799
- Case of the ex ... 48134
- Elle le rend dingue ... 82762
- Fiesta ... 65690
- Fillon ... 66624
- **Come back to me ... 300447**
- Lady ... 87732
- Angel ... 34632
- It wasn't me ... 41173
- Independant woman ... 15763
- Straight up ... 41883
- Let me bow your mind ... 45640
- La brian ... 247
- If U had my love ... 156
- Me wasn't man enough for me ... 40001
- Love don't cost a thing ... 71764
- Crackin ... 29715

Ciné / TV / Pub

- Buffy ... 183
- Magnum ... 224
- **Charmed ... 11008**
- Un gars une fille ... 71867
- Ghostbusters ... 503
- **MUSIQUE** (New !) Star Academy 2 ... 400446
- Ally Mc Beal ... 496
- James Bond ... 306
- Mission impossible ... 228
- Star Wars ... 273
- Pulp Fiction ... 309
- **The Simpsons ... 274**
- La valse d'Amélie ... 18943
- X-files ... 313
- Friends ... 194
- Pretty Woman ... 308
- Famille Adams ... 202
- So mad ... 100015
- Scoubidou ... 21090
- Le flic de Beverly Hills ... 307
- **Spiderman ... 238**
- Albator ... 19562
- Beverly hills 90210 ... 176
- Capitaine Flam ... 33114
- Chapeau melon et bottes de cuir ... 400389
- Darla dirladada ... 39208
- Dirty dancing ... 499
- E.T ... 500
- Indiana Jones ... 305
- K 2000 ... 199
- La panthère rose ... 204
- Titanic ... 312
- **Tom Sawyer ... 18778**

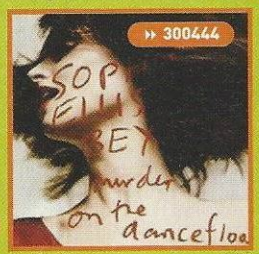
Disco, Dance & Techno

- **Holiday ... 300446**
- I will survive ... 349

- Anthem 4 ... 50505
- Love don't let me go ... 300046
- Tourne-toi Benoit ... 300202
- Barbie girl ... 303
- Can't get you out of my head ... 11601
- A little less conversation ... 400387
- **Love at first sight ... 400262**
- In your eyes ... 300040
- Supa dupa fly ... 26404
- Bring the beat back ... 83246
- Am I wrong ... 25589
- Enlève ton maillot ... 300331
- Lucky star ... 267
- Paid my dues ... 89700
- Us against the world ... 300047
- All rise ... 45621
- Becassine is my cousin ... 58011
- Up and down ... 36976
- Blue ... 275
- Music ... 541
- All I do ... 47389
- Bein' a star ... 33775
- **Boogie wonderland ... 396**
- Bring the beat back ... 83246
- Celebration ... 444
- Daddy Dj ... 45035

Variétés internationales

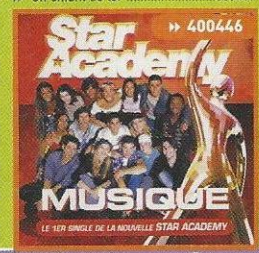
- Murder on the dance-floor ... 300444
- **Whenever wherever ... 400022**
- Love to see you cry ... 400388
- Soak up the sun ... 300445
- Eternal flame ... 23198
- **Ketchup song (Asereje)** (New !) ... 400491
- All rise ... 45621
- I'm a slave for you ... 19606
- Uptown girl ... 23777
- You rock my world ... 17247
- **Like a prayer ... 300015**
- Holiday ... 300446
- I need a girl ... 500146
- **Cleanin' out my closet ... 300471**
- What's luv ... 400134
- Me gustas tu ... 44172
- Sex bomb ... 272
- **I will survive ... 349**
- Lady Marmelade ... 11924



- It's raining men ... 18508
- Mambo n°5 ... 121
- Satisfaction ... 11576
- With or without you ... 30853
- Ti amo (rien que des mots) (New !) ... 400486
- A thousand miles ... 400398
- I'm alive ... 400490
- Let's boogie ... 400425
- Underneath your clothes ... 400493
- People come people go ... 400494

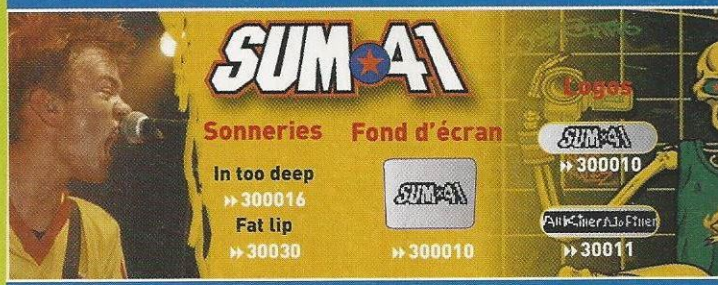
Variétés Françaises

- **Stach stach ... 300208**
- Au soleil ... 300333
- **MARIE** (New !) Johnny Hallyday ... 400450
- Rue de la liberté ... 300464
- Cum cum mania ... 300468
- **J'ai demandé à la lune ... 300207**
- J'attends l'amour ... 400031
- **AIME** (New !) L5 ... 400454
- L'agitateur ... 400032
- Millésime ... 84238
- Pas celle que tu crois ... 300452
- **Apprendre à aimer ... 400447**
- Repenses-y si tu veux ... 300466
- Un enfant de toi ... 300439



LOGOS

BON JOVI 56322	I ♥ YOU ! 68557	Bob Anniversaire 34311	Danger 21561	26197	EMINEM 44086
Mad'house 300004	11766	DAVID CHARVET 11320	L'AGITATEUR 400005	AFROMAN 94850	EMINEM 400016
97659	29243	55732	73956	74492	SPIDER-MAN 300074
82014	70413	we are the CHAMPIONS 77755	15540	2166	300077
28673	HOT 62787	Xtra ! 50885	75004	CAUTION 84040	300078
weezer 30152	56894	28534	37593	Beaware 55091	300079
GOAL 10202	65841	Vil Gaucher Sophie 300012	52260	I ♥ BEER 49877	300075
81930	26551	33714	$$$ 81782	SUM 41 300010	31156
44097	51878	34523	10824	40756	Je M'aime 27476



FONDS D'ÉCRAN

EMINEM THE EMINEM SHOW 400012	67272	85751
SPIDER-MAN 300081	SPIDER-MAN 300082	SPIDER-MAN 300080
300083	18643	23465
JEAN-PASCAL RUE DE LA LIBERTE 500673	DR.DRE 34270	Mad'house 300004
26197	ROLLERBALL 13558	12212
30657	Jenifer 300003	26322
Ja Rule 400004	51624	34721
11766	NO DOUBT HEY BAND 500306	22477
10148	500443	beer 26568

design → www.epcom.com.fr

JEUX SMS

SMS+ 6 1 8 1 9

0,35 € par envoi hors coût d'un SMS

Gagnez de fabuleux cadeaux en jouant par SMS !

Comment jouer ?

Pour participer et tenter de gagner un de ces super Kdo, envoyez un SMS au 61819 (0,35 € hors coût d'un SMS) avec le mot-clé suivant : YOUR [espace] MOT-CLE [espace] votre réponse à la question

Par exemple, pour gagner un Nokia 8310, envoyez au 61819 le SMS suivant : YOUR NOKIA A ou YOUR NOKIA B ou YOUR NOKIA C

Tout simple, non ? Si vous gagnez, nous vous préviendrons par SMS !

Jouez pour... 1 Snowboard

Le club dans lequel joue David Trezeguet est :

a) Manchester United
b) Milan AC
c) La Juventus de Turin

mot-clé : SNB

Jouez pour... 1 coffret DVD Friends

L'ennemi d'Austin Powers s'appelle :

a) Dr Denfer
b) Dr No
c) Dr Folamour

mot-clé : FRIEND

Jouez pour... 1 Nokia 3410

Quel personnage a disparu de la série Charmed :

a) Prue
b) Piper
c) Phoebe

mot-clé : PORT

Jouez pour... 1 paire de Basket

Le titre du dernier album de Johnny Hallyday est :

a) Allumer le feu
b) A la vie, à la mort !
c) Ce que je sais

mot-clé : BASKET

Service édité par Alvalya - 13, rue de la Centrale 75004 PARIS. En envoyant un SMS au 61819 (0,35 € hors coût d'un SMS) avec le mot-clé CONTACT, vous recevrez toutes les informations nécessaires pour nous contacter. Jeu gratuit sans obligation d'achat. Les gagnants seront tirés au sort parmi les joueurs ayant donné la bonne réponse à la question posée. Le coût de participation peut être remboursé sur demande écrite (timbre remboursé sur demande) à « Jeux Concours SMS » - 13, rue de la Centrale 75004 Paris. Le règlement du jeu est déposé en étude de SCP Guérin & Jourgeaud, Huissiers de Justice à Paris, et peut être adressé à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande à l'adresse ci-dessus.

Pour télécharger sonneries, logos et fonds d'écrans :

08 99 70 03 02

yourmobile.fr by UNIVERSAL

GARANTI PAR UNIVERSAL FACILE - RAPIDE

Sonneries, persos, logos... OFFICIELS !

COMPATIBILITÉ : Logos : NOKIA adaptés - Sonneries : NOKIA, SAGEM, PHILIPS, MOTOROLA, SAMSUNG et ALCATEL adaptés Fonds d'écran : NOKIA 3310, 3330, 3410, 5210, 5510 - Jeux SMS : tous téléphones mobiles.

Tarif : 1,35€ l'appel puis 0,24€ la minute depuis un téléphone fixe.

Si vous êtes mineur, demandez l'accord de vos parents avant d'appeler.

Service édité par Centenary France RCS 414945188920-22 rue des Fosses - Saint-Jacques - 75 005 Paris

Retrouvez tous ces CDs chez votre disquaire

... Nouveautés, exclusivités : découvrez-les chaque jour sur www.yourmobile.fr ...

LE JEU

Vous incarnez tour à tour Robin des Bois et ses acolytes. Votre mission : amasser assez d'argent pour payer la rançon du roi Richard.

Commandos des bois

LE JUSTICIER ET SON ARC DÉBARQUENT SUR PC. ALORS, VOLEZ AUX RICHES, ET DONNEZ AUX PAUVRES !

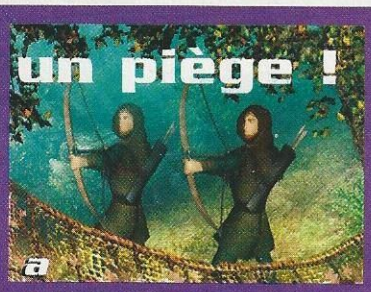
Non content d'avoir rivalisé avec les créateurs de Commandos, maîtres du genre, Spellbound continue sa percée dans le monde du jeu de stratégie en nous proposant un concept encore plus poussé que celui de Desperados. Et pour cette nouvelle aventure, c'est Robin des Bois qui a été choisi, sa vie et son œuvre offrant une toile de fond idéale. En effet, les STR présentent toujours un grand nombre de personnages qui accompagnent le héros. Robin est entouré de Lady Marianne, de Petit Jean et de Frère Tuck, ainsi que de deux nouveaux compères (Stutely et Will Scarlet). Vous allez prendre la tête de cette bande de joyeux lurons dans sa lutte contre le régent corrompu de l'Angleterre, le Prince Jean, en tentant de réunir la somme nécessaire à la libération du véritable souverain, le Roi Richard, emprisonné en Terre sainte.

Le scénario va s'orchestrer sur plusieurs missions au cours desquelles le joueur doit tenter d'amasser un maximum d'or tout en participant à des divers événements. Tout d'abord, il y a les missions historiques qui vous permettent de comprendre l'intrigue, et introduisent de nouveaux persos, comme le shérif de Nottingham qui

Parfait timing.
Grâce au Quick Action, il vous est possible de faire tirer les trois persos en même temps.

STRATEGIE

C'est un piège !

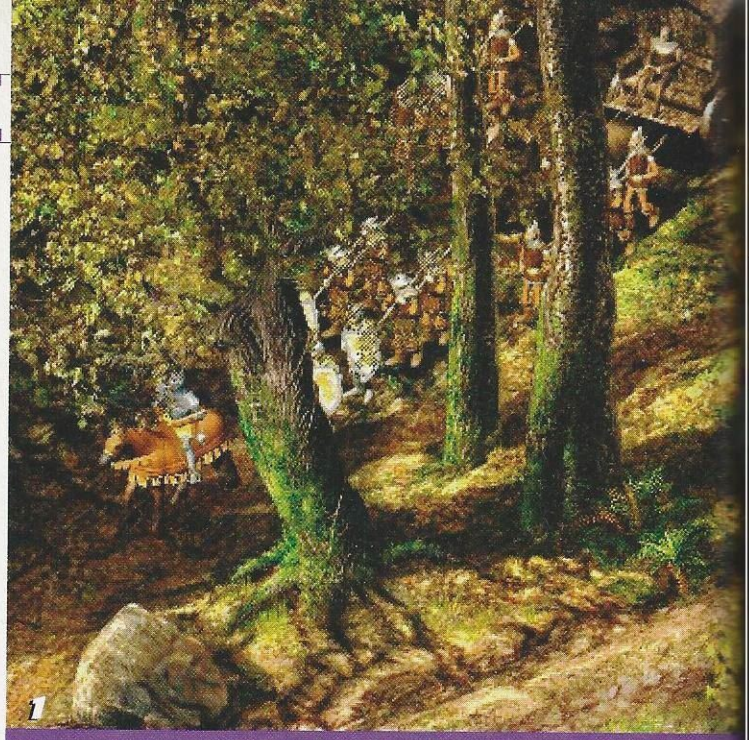

a

b

c

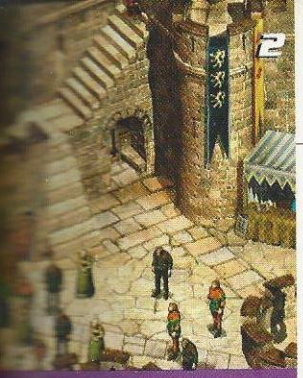
d

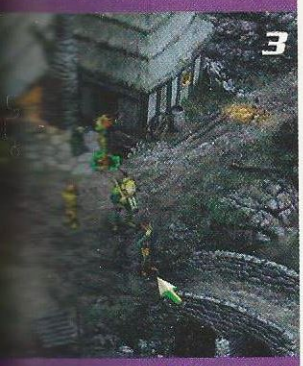
a Archers. Cachés derrière un buisson, ils surprennent l'ennemi en l'arrosant de flèches.
b Bûche. Pour arrêter un convoi ou envoyer quelques soldats en l'air, le rondin de bois s'avère très efficace.
c Filet. Il suffit de viser le déclencheur de piège au moment où les soldats marchent sur le filet.
d Trou. Il est amusant de vous faire suivre par des ennemis qui ne manqueront pas de tomber dans la fosse.

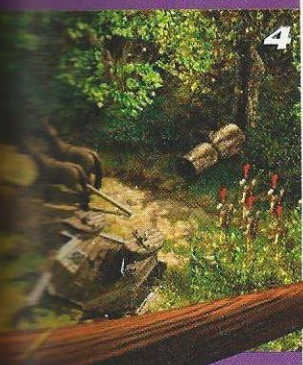

1

6 5

Toujours plus hau
En plus d'être un archer émérit Robin est capab de grimper aux murs...







1 Gros magot. Un convoi chargé d'or traverse la forêt de Sherwood. A vous de l'intercepter !
2 Réception. On peut admirer la mise en scène pour chacun des événements du jeu.
3 Effacer les traces. Certains personnages comme Petit Jean sont capables de transporter les corps pour les planquer.
4 Le coup du rondin. Voilà l'état dans lequel se retrouve la carriole transportant l'or que le Prince Jean soutire aux pauvres.
5 Sauvetage. Il vous faudra empêcher Lady Marianne de se marier en l'enlevant à son prétendant.
6 Etourdissement. Lorsqu'un personnage se fait assommer, des étoiles apparaissent au-dessus de sa tête.

Atmosphère, atmosphère !

Il arrive qu'on "visiter" plusieurs fois les mêmes châteaux. C'est bien souvent l'occasion de les admirer sous différents aspects : le jour, la nuit, ou par temps de brume. Le détail des textures, les raccords, la variation de luminosité... Tout a été fait à la main sous Photoshop. Et comme il existe neuf châteaux dans le jeu, imaginez un peu le boulot nécessaire pour créer ces ambiances, d'autant plus que chacune des cartes est immense.

fait office de "boss de fin de niveau". Ensuite, il y a les embuscades, divisées en deux types : celles où vous volez le collecteur des impôts pour garnir votre coffre-fort, et celles où vous devez empêcher des soldats d'atteindre un château qu'ils sont censés défendre. Enfin, il y a les missions stratégiques durant lesquelles vous aidez une armée amie à prendre d'assaut une forteresse.

Concernant le principe de jeu, malgré quelques petites améliorations, il reste assez similaire à ce qui se faisait avant. Il s'agit toujours de jouer la carte de la furtivité en vous infiltrant dans des lieux protégés par une myriade de soldats. C'est là que vos compagnons montrent leur utilité, chacun d'eux étant doté de compétences spéciales (déverrouiller les portes, étrangler, poser des pièges, grimper, lancer des pommes, soigner, voler...). Une fois combinées, celles-ci permettent de franchir la plupart des obstacles. Bien sûr, il est toujours possible de les surmonter en éliminant certaines personnes (spécialité de Will Scarlet). Mais gardez à l'esprit que Robin des Bois est le Prince des voleurs, et non des meurtriers.

Afin de limiter votre soif de sang, une règle du jeu veut que plus vous tuez, moins vous parviendrez à convaincre des gens de se joindre à votre lutte. Les Compagnons sont des personnages "bonus" que vous ramenez à Sherwood, par exemple pour fabriquer les outils dont vous aurez besoin (flèches, pommes...). Voilà encore une originalité ! Si vous le désirez, ils peuvent vous accompagner lors de vos aventures. Doués de talents semblables à ceux des persos secondaires, ils restent moins puissants. Et comme on ne peut sélectionner que cinq hommes avant une mission, mieux vaut effectuer des choix judicieux.

Côté graphisme, le travail réalisé est colossal. Tous les décors sont peints à la main, et les personnages disposent de belles animations. Les développeurs ont aussi fait un effort pour simplifier l'interface et rendre le jeu intuitif... d'où la création d'icônes au-dessus de la tête de vos héros, ce qui vous donne une indication sur leur humeur et vous permet d'agir en conséquence. Evitez toutefois de trop zoomer, car les pixels montrent leur vilaine face, comme c'était déjà le cas dans Desperados et dans Commandos. De toute façon, ça ne sert pas à grand-chose, le principe étant d'avoir une vue d'ensemble afin de bien coordonner vos actions.

D'ailleurs, Robin des Bois propose toujours le principe de "Quick Action", mais dans une version améliorée. Désormais, il est possible de préparer à l'avance trois actions par homme. C'est plus qu'il n'en faut pour s'amuser et tenter différentes stratégies d'infiltration. Et même si, de temps en temps, le jeu devient un tout petit peu répétitif (il comporte tout de même une quarantaine d'épisodes !), la palette stylistique des missions et la qualité du scénario vous aident à oublier que ce problème est inhérent au genre.

Loïc Claveau

ROBIN DES BOIS : LA LÉGENDE DE SHERWOOD — ±44€

DÉVELOPPEUR :	Spellbound
ÉDITEUR :	Wanadoo Editions
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	novembre 2002
SITE :	www.robinhood-game.com

COMPARATIF :
1 - Robin des Bois ;
2 - Commandos ; 3 - Desperados

☺
- L'ambiance réussie
- Le scénario béton
- La finesse des graphismes

☹
- Le zoom ne sert pas à grand-chose
- Parfois un peu répétitif

CLASSEMENT

GRAPHISME	96 %
SON	90 %
PRISE EN MAIN	90 %
ATMOSPHÈRE	95 %
DESIGN	96 %
MULTIJOUEURS	-

96

SIMULATION

LFP MANAGER 2003

1 Les matches en 3D. Pour la première fois, les actions sont visibles... et surtout crédibles !
2 Le boss, c'est vous ! Vous pouvez tout gérer de A à Z, ou déléguer tout ça à vos adjoints.
3 Recrue de choix. Pour son premier match à l'OM, ce Polonais de 18 ans a été une des stars de la journée...

C'est beau un monde qui joue

GRANDE PREMIÈRE ! ON PEUT SUIVRE UN MATCH EN 3D. UN SÉRIEUX ATOUT FACE À L'ENTRAÎNEUR !

LE JEU

Vous endossez le costume d'entraîneur dans un club de foot professionnel. Le boss, c'est vous ! Et pour la première fois, vous êtes aux premières loges pendant les matches réprésentés en 3D !

Enfin ! Ça faisait si longtemps que les fans de jeux de gestion sportive attendaient un titre permettant de visualiser les matches. Jusqu'ici, on avait eu droit à tout et, surtout, n'importe quoi. Le résultat brut sans passer par la case "match", un commentaire écrit bourré de fautes d'orthographe, des petits points se baladant sur un rectangle vert... et même des vignettes style "BD" !

La représentation des matches en 3D est aujourd'hui une réalité. Et si certains s'y sont cassé les dents (comme le vieux FIFA Soccer Manager et le récent FourFourTwo) ou ont simplement décidé de ne pas s'y risquer (L'Entraîneur), LFP Manager, lui, a relevé le challenge et s'en est sorti avec brio. Il faut dire que le moteur utilisé est celui de FIFA 2002, Electronic Arts oblige !

Même sans jouer, on prend du plaisir à suivre une rencontre. Et ça, c'est une grande première. On est plongé en plein cœur de l'action. A tel point que certains, habitués à rester passifs devant leur écran de télé, oublieront certainement de donner leurs ordres, soit en les hurlant du banc de touche (passe, tire...), soit en effectuant des changements de joueurs ou des ajustements tactiques.

Un nombre impressionnant d'actions vous est possible en dehors des terrains. Dans beaucoup de domaines, ce titre va plus loin que L'Entraîneur, référence absolue en la matière. La négociation des contrats devient un bras de fer : il faut fixer le montant du transfert avec le club et s'accorder avec le joueur sur certains points (prêt avec option d'achat, clause de "joueur le mieux payé de l'équipe", pourcentage sur la vente des maillots à son nom...).

Par ailleurs, on peut tout gérer de A à Z, de la publicité au centre de presse, en passant par les installations annexes (terrain d'entraînement, infirmerie, boutiques, centre de formation...). On peut même se rendre à des tournois de jeunes dans l'espoir de faire signer une future star du ballon rond, alors âgée de neuf ans.

Restent des menus pas vraiment intuitifs, l'absence de jeu *online*, une base de données moindre que celle de L'Entraîneur... dont la suprématie est plus que jamais contestée !

Socrates

LFP MANAGER 2003 — ±53€

DÉVELOPPEUR :	EA Sports
ÉDITEUR :	Electronic Arts
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.france.ea.com

COMPARATIF :
1 - LFP Manager 2003 ;
2 - L'Entraîneur ; 3 - 4-4-2

☺
- La retransmission des matches en 3D
- Des graphismes exceptionnels pour le genre

☹
- Difficile de se faire aux menus
- Base de données un peu faiblarde
- Le mode multi (4 sur le même PC)

CLASSEMENT

GRAPHISME	92 %
SON	82 %
PRISE EN MAIN	80 %
ATMOSPHÈRE	88 %
DESIGN	90 %
MULTIJOUEURS	-

92

ARX FATALIS

L'ULTIME REFERENCE DES JEUX DE ROLES SORT ENFIN DE L'OMBRE !

"L'un des RPG de l'année, tout simplement."
Joystick : 8/10

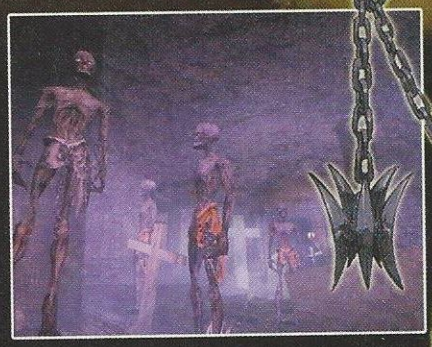
"Un vrai bonheur"
Gen4PC : 92%

"Un jeu à ne pas rater"
PC Jeux : 89%

"Arx Fatalis est un titre merveilleux"
jeuxvideo.com : 19/20

Big-Hit !
gamekult.com : 9/10

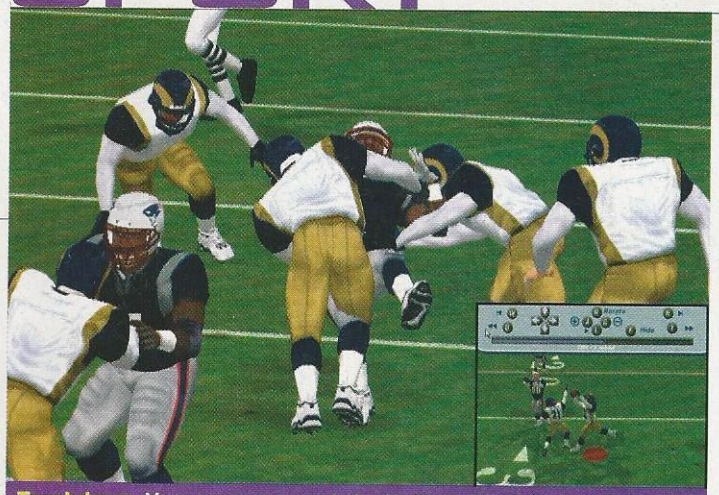
Choix de la rédaction
Jeux Video Magazine : 17/20



www.arxfatalis-online.com

Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com

©2002 by Arkane-Studios, published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved. Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis SA. All other trademarks are the property of their respective owners.



Touchdown. Vous prenez en main la destinée d'une équipe de la NFL. Comme dans tous les opus précédents de cette série, en fait !

MADDEN 2003

±50€

DÉVELOPPEUR:	EA Sports
ÉDITEUR:	Electronic Arts
LANGUE:	français
DISPONIBILITÉ:	immédiate
SITE INTERNET :	www.ea.com

COMPARATIF :
1 - Madden 2003 ; 2 - Madden 2002 ; 3 - Madden 2001

CLASSEMENT

GRAPHISME	89 %
SON	85 %
PRISE EN MAIN	72 %
ATMOSPHÈRE	82 %
DESIGN	80 %
MULTIJOUEURS	0 %

☺
- Graphismes très réussis
- Ambiance générale bien retranscrite
- Tout un tas de tactiques

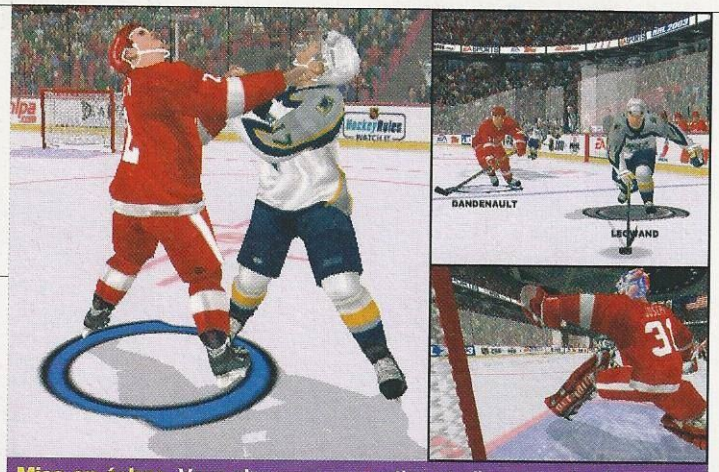
☹
- C'est toujours le même jeu...
- Personne n'a assez de doigts pour jouer au clavier !

86

La bombe, bébé !

D'ACCORD, C'EST TOUJOURS AUSSI BEAU. MAIS POURQUOI ACHETER CETTE UPDATE ?

L'équipe adverse effectue le coup de pied d'engagement. Notre gazelle de service se saisit du ballon, et entame la remontée du terrain avant d'être plaquée par un colosse de 150 kilos. Ça, c'est du sport ! Après avoir décidé de la tactique à suivre, le quaterback recule de quelques mètres, scrute le terrain et délivre une longue passe à son receveur. La bombe ! Touchdown ! Au ralenti, on admire le travail : modélisation des joueurs, détails de l'animation... Magnifique ! Oui, mais pourquoi acheter ce titre ? Un titre en tout point identique à Madden 2002, déjà très proche de l'opus sorti en 2001, lui-même peu novateur par rapport à la version 2000... Si ce n'est la présence des équipes officielles de la dernière saison NFL, il n'y a aucune raison de se le procurer. A moins de vouloir découvrir le foot US. Les menus sont les mêmes (Exhibition, Franchise, Editeur...). La maniabilité est *hard*. Manette obligatoire ! Ah si, la possibilité de jouer en ligne fait son apparition. Mais dans la notice, on peut lire : *"Uniquement destiné aux résidents des Etats-Unis et du Canada."* Pfff ! **Socrates**



Mise en échec. Vous chaussez vos patins et glissez sur la glace au milieu de malades édentés pour arracher la victoire !

NHL 2003

±49€

DÉVELOPPEUR:	EA Sports
ÉDITEUR:	Electronic Arts
LANGUE:	français
DISPONIBILITÉ:	immédiate
SITE:	www.ea.com

COMPARATIF :
1 - NHL 2003 ; 2 - NHL 2002 ; 3 - NHL 2001

CLASSEMENT

GRAPHISME	84 %
SON	81 %
PRISE EN MAIN	82 %
ATMOSPHÈRE	72 %
DESIGN	74 %
MULTIJOUEURS	-

☺
- C'est du hockey, du brutal !
- Toutes les équipes officielles de la NHL

☹
- Toujours le même refrain...
- Manque d'intérêt flagrant, même pour un fan

74

Sans les dents

UN PALET EN PLEINE TRONCHE. ÇA VOUS DIT ? VOICI DONC LE DERNIER NHL D'EA !

Vous connaissez l'expression "on ne change pas une équipe qui gagne" ? Vous savez, cette formule dont Electronic Arts a fait son slogan en matière de jeux de sport... Eh ben, il arrive un moment où cette petite phrase vous hérisse le poil. Tester les derniers EA Sports va bientôt devenir un véritable sacerdoce, tant ces titres, la plupart du temps, ressemblent comme deux pixels à l'opus précédent. Exhibition, Franchise... Et dans ce domaine, la palme revient sans doute à NHL. Une mise en échec le long du plexi, des bagarres aux quatre coins de la patinoire, un lancer qui finit au fond des filets... Même si les graphismes paraissent un peu moins beaux que ceux de ses frères de sang, c'est de la belle ouvrage. Reste que l'intérêt s'avère minime à y regarder de plus près. Il faut bourriner comme un malade et bousculer ses adversaires afin de se frayer un chemin vers le but. Bref, ce jeu ne procure absolument aucune émotion ! Il serait temps d'y remédier... **Socrates**

"Sudden Strike 2 risque de squatter longtemps sur votre disque dur." 16/20 Loading

"Les fans de stratégie auront de quoi s'arracher les cheveux de plaisir." 86% Gen 4

"Le monde de la stratégie en temps réel vient de voir naître une perle, qui fera autant de bruit que son grand frère." 17/20 PC4WAR

SUDDEN STRIKE II

SEPTEMBRE 2002

LA GUERRE PEUT RECOMMENCER

Le Hit mondial de la stratégie est de retour. Prenez part aux plus terribles batailles de la seconde guerre mondiale. Toutes les unités sont fidèlement reproduites et s'affrontent sous vos ordres en Europe, en Afrique et dans le pacifique. Sudden Strike 2 restitue comme jamais un jeu de stratégie temps réel ne l'avait fait auparavant, l'intensité et la fureur des affrontements de la seconde guerre mondiale.

CD PC

Dossier complet, démo, vidéos, infos et communauté sur
www.sudden2france.com

ACTION
IRONSTORM

LE JEU

Vous êtes en 1964 et la Première Guerre mondiale n'est toujours pas finie. Mais l'évolution technologique a suivi son cours, et il n'est pas rare de voir des hélicos survoler les tranchées.

Une autre H

WANADOO A EU DU NEZ, LES GARS DE 4X STUDIO ON
UNIQUE ET À LA RÉALISATION EXEMPLAIRE. CE MOIS-

Ironstorm n'est pas un shoot ordinaire. Certes, ce titre n'est pas doté d'une réalisation ou d'un gameplay particulièrement novateurs, mais dans le secteur surchargé des jeux bourrins, il se démarque par son scénario et l'ambiance générale qui en découle.

Vous incarnez le lieutenant James Anderson. L'action se situe en 1964. Ce héros n'a connu que les tranchées. Et ces tranchées sont celles de la Première Guerre mondiale, qui a pris une tournure autre que celle que nous connaissons. Elle n'est toujours pas terminée ! C'est ça, l'uchronicité.

Le Baron Ugenberg est l'homme à abattre. Après avoir écrasé la révolution bolchevique, il a voulu bâtir un gigantesque empire russo-mongol. Et c'est votre camp, celui des alliés, qui lui tient tête depuis déjà un demi-siècle. Une introduction un peu longue mais nécessaire, car tout le jeu se trouve affecté par ces considérations historiques.

La science a profité de ces cinquante ans pour poursuivre son évolution et votre armement s'en ressent. Si les combats ont toujours l'apparence d'une guerre de tranchées, désormais, on se tire dessus à coup d'armes automatiques, de bazookas, aidé par des tanks et des hélicos.

C'est un savant mélange, crédible qui plus est, d'éléments des deux guerres mondiales et de celle du Vietnam. Crédible car, aussi surprenant que cela puisse paraître, 4x Studio a réussi à faire de son premier shoot un jeu à l'atmosphère parfaitement cohérente.

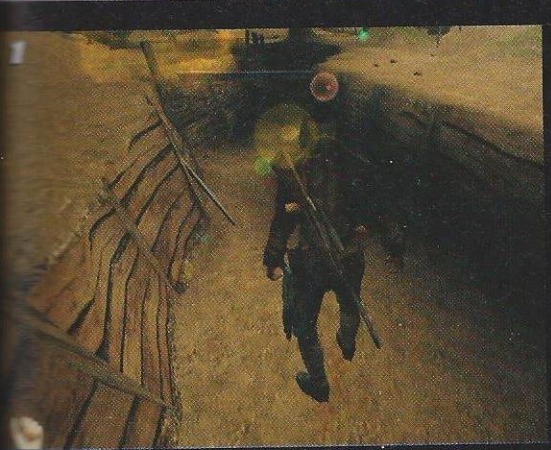
Le réalisme de certaines scènes est digne de celui d'un Medal Of Honor, et les créateurs ne cachent pas qu'une de leurs sources d'inspiration fut *Croix de Fer*, film référence de Sam Peckinpath *(voir encadré)*.Visuellement, le jeu a bénéficié d'un soin tout particulier, au niveau du design des uniformes notamment.

Comparaison

Puisque la comparaison avec Medal of Honor était inévitable, eh bien la voici ! Le hit d'Electronic Arts s'est tout de suite imposé comme une référence, à la fois pour son gameplay et sa fidélité à l'Histoire. Ironstorm, bien que plus fantaisiste d'un point de vue historique, talonne MoH de très près. Pourtant, on lui reconnaît quelques lacunes : d'abord, son parti pris exclusivement action n'honore pas l'audace du scénario. Ici, on shoote et on se fait shooter à tout va. Le support historique est finalement secondaire. Le manque de variété dans les missions proposées empêche au final Ironstorm d'égaler son prédécesseur.

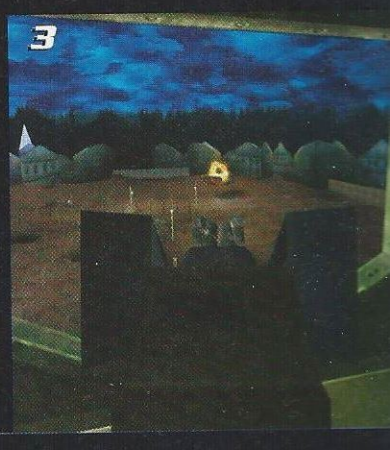
stoire

ÉSIGNÉ UN JEU À L'AMBIANCE
N SHOOTE DU MONGOL !



1 Ça va trancher !
Vous tombez nez à nez avec des fusilleurs planqués dans les ruines d'un village.

2 La neige.
Vous aurez souvent un temps immonde pour vous lancer à l'assaut de l'ennemi.



3 Récupération.
Toutes les armes sont utilisables, mais vous êtes limité à une par genre.

ACTION

IRONSTORM

1 Espionnage. Les rares passages d'infiltration ne sont que prétexte à une boucherie en intérieur.

2 Cinéma. Aucune des cinématiques ne vous donnera envie de rigoler : elles sont là pour plonger le joueur dans l'horreur de cette guerre sans fin.

3 Patrouille aérienne. Des hélicos survolent en permanence le camp des alliés. Le rendu sonore des rotors est excellent.

4 Mongol Beaucoup d'éléments sont d'inspiration russo-mongole. D'un design peu connu chez nous, cela donne parfois un petit cachet SF.

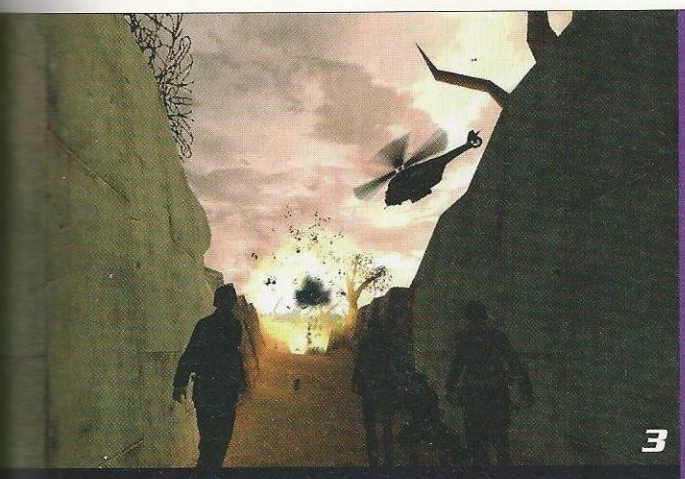
5 Saignée. A chaque fois qu'on vous touche, le sang gicle...

Dommage que les personnages aient à peu près tous la même physionomie et que certaines textures soient trop souvent utilisées. Ce détail gâche un peu le côté aventure/exploration de ce titre et nous ramène à la dure réalité du shoot classique. Bon, d'accord, ce ne sont pas des bots non plus...

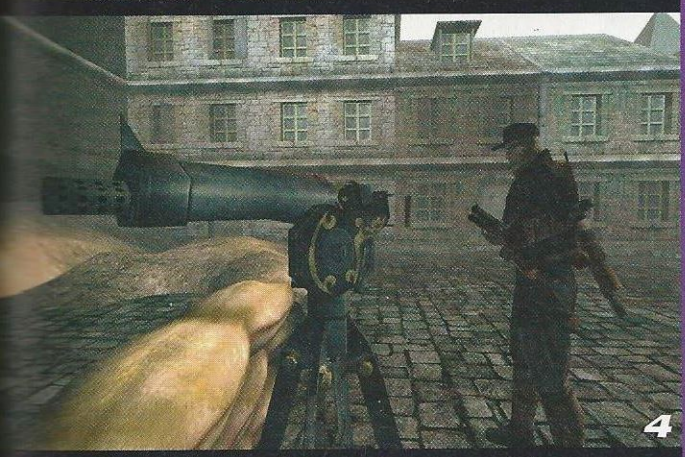
Quant à la bande son, elle est riche. On dénombre une bonne dizaine de bruitages rien que pour les différents impacts de projectiles. En général, ils sont bien rendus et les voix (en anglais) sympathiques. La gestion des lumières est excellente, beaucoup de *lens flare*, les intempéries sont elles aussi bien restituées.

En revanche, les ennemis ne sont pas toujours au mieux de leur forme : on a parfois l'impression d'avoir affaire à des générations spontanées. Et le fait de pouvoir être touché à répétition contraste un peu trop avec le réalisme ambiant. Là encore, le jeu montre son orientation action.

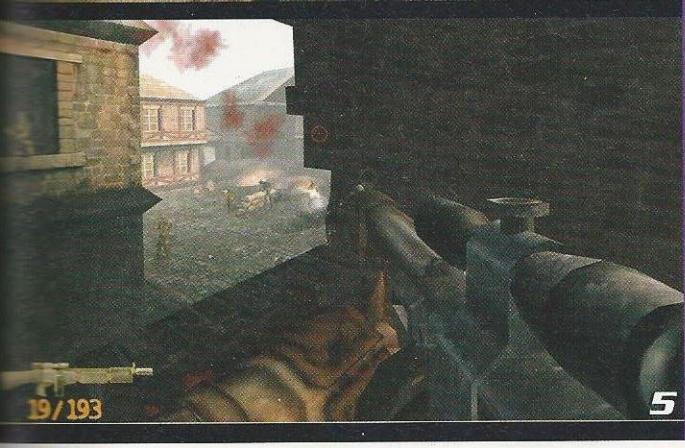
La difficulté est répartie sur trois niveaux et ça se corse rapidement. L'originalité repose sur son scénario bien ficelé. C'est un peu trop léger pour renouveler le genre, mais ça l'oxygène. On retrouve les éléments propres aux FPS de dernière génération et, pour un coup d'essai, 4x Studio a amplement réussi son passage dans la cour des grands.



3

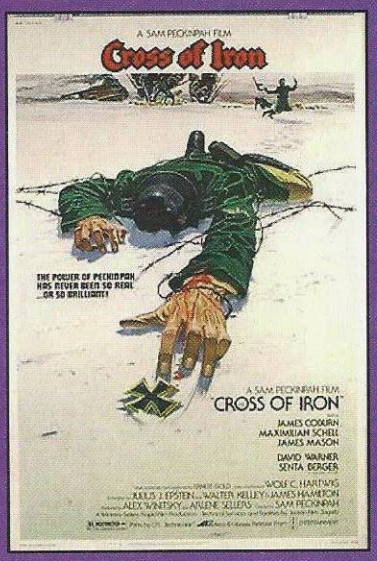


4



5

Hommage



4x Studio s'est basé sur l'œuvre de Sam Peckinpah. Grand bien leur en a pris. Ce film culte montre la débâcle de l'armée allemande sur le front russe en 1943. Stransky le Prussien veut à tout pris être décoré de la croix de fer afin d'être honoré à son retour. Il se heurte à Steiner, son supérieur qui ne l'entend pas de cette oreille. Rapidement, il ne vont plus rien entendre du tout, vu l'avalanche de tirs et d'explosions. Soldats déchiquetés par les balles, déchirés par les barbelés, entrailles et viscères répandues dans la boue, mutilations, tranchées transformées en charnier... Bref, une véritable référence qui enterre le Soldat Ryan et son réalisme grand public. A voir absolument !

On notera quelques bonnes phases d'explorations tout de même et de judicieuses idées comme la guerre cotée en Bourse, avec des écrans qui retransmettent les cours dans les casernes et dispensent de précieuses informations. Autre bon point : la possibilité de choisir à n'importe quel moment de jouer à la première ou à la troisième personne. A vous de savoir quelle vue s'adapte le mieux à la situation.

L'histoire se déroule dans six univers bien différents. La ligne de front alliée, puis l'ennemie, la ville de Wolfenburg, une usine d'eau lourde, un train et enfin le Reichstag de Berlin. Certaines scènes sont plutôt ardues (le "snipe" avec des cibles quasiment invisibles par exemple).

Enfin, une option multijoueurs avec tous les modes classiques devrait ravir les fans d'uchronicité. Des fans qui devraient être tenus éveillés pendant les quelques semaines à venir.

Jérôme Firon

IRON STORM — ±45€

DÉVELOPPEUR :	4x Studio
ÉDITEUR :	Wanadoo
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.stormgame.com

COMPARATIF :
1 - Medal of Honor ; 2 - RTCW ;
3 - Ironstom

CLASSEMENT

GRAPHISME	84 %
SON	79 %
PRISE EN MAIN	80 %
ATMOSPHÈRE	85 %
DESIGN	83 %
MULTIJOUEURS	75 %

☺
- L'ambiance
- L'action incessante
- La violence

☹
- Manque un peu de variété graphique

81

COMBAT MISSION 2 : BARBAROSSA TO BERLIN

1

2

LE JEU
Vous revivez les plus grandes batailles de la Seconde Guerre mondiale dans ce jeu de stratégie très complexe où seul votre niveau tactique vous sauvera.

Un jeu pour ancien combattant !

QUE LES FANS SE RÉJOUISSENT. AVEC CETTE SUITE, ILS VONT POUVOIR SE PRENDRE LA TÊTE AUTANT QU'ILS LE DÉSIRENT...

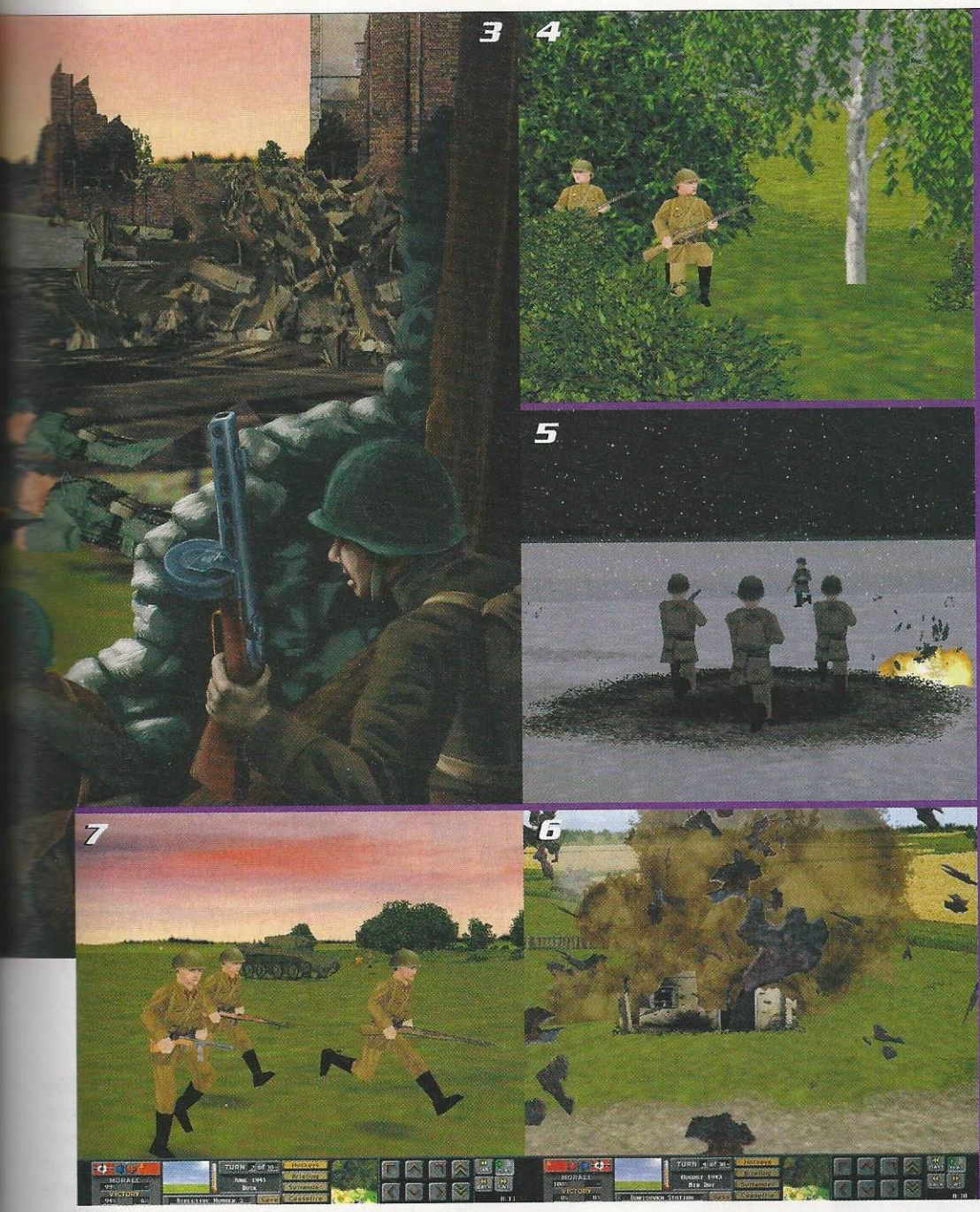
Première bataille avec Combat Mission 2 : la notice. Affronter un tel jeu sans rien y connaître au préalable, c'est sans doute ça la guerre fidèlement reconstituée ! Disponible en PDF sur le disque (158 pages), le manuel complet est à peine suffisant. Parce qu'il faut le savoir, ce Combat Mission 2 enterre la majorité de ses concurrents en ce qui concerne la complexité. Une expérience dans les jeux de stratégie est absolument indispensable ! Tout est fait pour rebuter les débutants, comme le tutorial par exemple. Aberrant !

Chaque bataille se joue au tour par tour. Vous disposez d'un nombre de coups limité. Quand c'est à vous de jouer, vous devez donner vos ordres à vos troupes : avancer, battre en retraite, ouvrir le feu ou couvrir d'autres unités. Ensuite, une petite séquence d'une minute vous montre la réalisation de ces actions sur le terrain. Tout comme l'ensemble du jeu, ce dernier est finement représenté, et le moteur 3D utilisé est parfait pour ce genre.

Chacune des unités (plus de 900 !) est incroyablement détaillée. Les cartes s'étendent sur plus de 20 km, mieux vaut donc avoir un processeur à la hauteur. Le souci du détail est omniprésent, à tout niveau. Ainsi, la vitesse de vos soldats dépend des conditions climatiques, du type de champ de bataille, de leur couverture, de leur fatigue, de leur moral, du nombre d'ennemis qui les entourent...

Les mordus de stratégie ne vont plus décoller de leur écran... alors que les autres arriveront à peine à jouer. Cette profondeur finit par tuer ce titre. Mieux vaut oublier de sortir les tanks en se croyant invulnérable : un petit plaisantin qui arrive par derrière avec une arme anti-blindés, et boom ! Chaque véhicule possède un point faible, en plus d'un comportement particulier. Pour ceux qui ont joué au premier, cette suite offre bon nombre d'améliorations.

Si le jeu reste essentiellement le même, on est agréablement surpris de découvrir une liste d'ordres inédits permettant de se prendre pour un général sans quitter son



1 Moisson. Attaque d'un petit village par l'armée russe. Chaque force en présence est clairement identifiable.

2 Barrières. Cet élément suffit à ralentir l'infanterie et à gagner du temps.

3 La planque. Utilisez tous les éléments naturels pour ne pas vous faire repérer.

4 Récupération. Ces deux soldats de l'axe se cachent dans les décombres de leur base.

5 Classe de neige. La météo est une donnée très importante dont vous devez tenir compte pour articuler votre tactique.

6 Boom ! Chaque tour est illustré par une cinématique permettant de voir les réactions de vos ennemis.

7 Planquez-vous ! Vos troupes doivent parfois abandonner le terrain afin de récupérer de l'énergie.

fauteuil. Désormais, l'infanterie peut couvrir ses alliés et dégainer sur n'importe quel type d'adversaire, ou filer un véhicule ennemi afin de déterminer le meilleur moment pour l'attaquer. Un nouvel ordre encore, particulièrement intéressant celui-là : le "scoot & shoot", qui permet au véhicule de sortir de sa cachette, de tirer et de se replanquer. **Cette suite est un achat incontournable** pour les fans de la première heure. Le nombre de missions basées sur des faits réels est absolument ahurissant. Un générateur aléatoire assure au jeu une durée de vie presque infinie. Ajoutez enfin un éditeur, lui aussi excellent, et un mode multijoueurs incontournable par mails, LAN ou via le site battlefront.com. Mais comprenez bien que même les hardcore gamers auront du mal. Mieux vaut pour eux se tourner vers un jeu moins complexe (comme Sudden Strike 2, testé le mois dernier), avec lequel ils prendront vraiment du plaisir à jouer…

Jérôme Firon

COMBAT MISSION 2 : BARBAROSSA TO BERLIN — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Big Time Software
ÉDITEUR :	Focus
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.battlefront.com

COMPARATIF :
1 - Sudden Strike 2 ; 2 - Combat Mission 2 ; 3 - Frontline Attack

☺
- Des tonnes de détails
- Plein de missions et d'unités
- Une profondeur rarement atteinte

☹
- Hermétique aux novices
- Le manuel…

CLASSEMENT

GRAPHISME	65 %
SON	68 %
PRISE EN MAIN	50 %
ATMOSPHÈRE	75 %
DESIGN	79 %
MULTIJOUEURS	72 %

85

LE JEU

Vous venez de voir vos compagnons se faire enlever. A la tête de votre îlot de combat, vous partez au cœur de la forteresse ennemie pour les sauver.

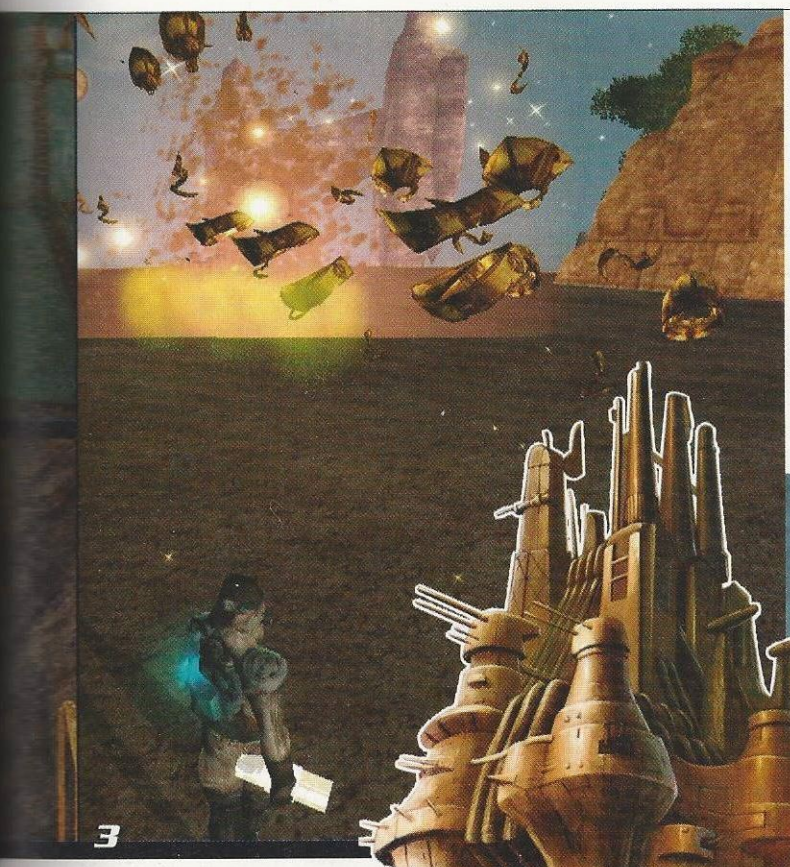
1

2

Guerre

S'IL N'EST PAS RÉVOLUTIONNAIR
CE NOUVEAU JEU SORT DU LOT,
AVEC SON CONCEPT ORIGINAL...

Un jeu étrange ! Voilà comment on pourrait qualifier ce Project Nomads. Le concept est original puisqu'il vous met dans la peau d'un des trois personnages jouables dont la planète a éclaté. Du coup, vous vous retrouvez à errer dans un univers d'îlots, né de cette explosion. Deux des trois héros se font enlever et le troisième va devoir les arracher des mains d'une bande de pirates, appelés Sentinelles. Ça, ce sont les vilains de l'histoire. La singularité de ce soft provient du fait que vous allez investir une de ces îles pour en faire votre quartier général, puis partir à la recherche de vos amis. Mais avant, il faut équiper votre "vaisseau", ce petit lopin de terre flottant sur l'eau comme un radeau : tourelles de combat, générateur d'énergie... **L'aspect STR** de Project Nomads occupe une grosse part de votre temps puisque votre base se déplace avec vous, et



1 Opération construction.
La seule ressource du jeu est l'Energie, qui vous sert à tout faire : réparer, construire...
2 Pilote d'essai.
Une fois le hangar acquis, il vous est possible de prendre le contrôle d'un avion pour, à votre tour, harceler l'ennemi.
3 Puissance de feu.
En mode Personnage, la bombe s'avère utile, car elle a un effet de zone.
4 Vue d'ensemble.
Lorsque vous installez une nouvelle structure sur votre île, une vue de haut se présente, afin de bien visualiser la position de votre nouvel élément.

des îles

participe activement à toutes vos missions. Et une des plus importantes est la recherche d'artefacts, des objets parsemés à travers les différents niveaux et utilisés soit pour l'amélioration de votre île, soit pour armer votre personnage. En effet, si une bonne partie du jeu consiste à simplement contrôler les structures de combat de votre plate-forme, il vous faudra aussi diriger votre avatar lorsqu'une phase d'exploration se présentera. Place alors à l'action !

Vous devrez dégotter des armes, comme des boules de feu ou des bombes, pour vous frayer un chemin à travers les lignes ennemies et atteindre un artefact indispensable à votre quête. Cela vous donnera aussi le loisir de vous balader dans ce monde bien particulier, qualifié de "steampunk" (ambiance futuriste dominée par les techniques de locomotion à vapeur), à mi-chemin entre les œuvres de Jules Verne et un monde désolé à la *Mad Max*. La voie des airs est, bien sûr, la meilleure, puisque c'est là que tout se passe. Notamment lorsque vous prenez possession de votre hangar et, par là même, de votre avion.

Si le jeu peut paraître répétitif au début, à cause des phases de « shoot » durant lesquelles vous n'avez qu'à tirer sur les avions et les tourelles ennemies, il gagne en intérêt à mesure que vous avancez dans l'histoire, le côté stratégie prenant le dessus avec divers choix d'*upgrade* pour votre base. En effet, il existe un marché "gris" où vous pouvez vous procurer des artefacts ou bien modifier ceux déjà en votre possession. Il est ainsi possible, en combinant deux tours de niveau 1, de les transformer en une seule de niveau 2, plus puissante et à tête chercheuse. Ceci vous permet également de libérer de la place sur votre île, dont la superficie n'est évidemment pas extensible.

Plus votre base est robuste, plus il vous sera facile de mener à bien vos missions, ce qui est aussi valable pour le mode multijoueurs assez intéressant. Trépidant mais pas révolutionnaire.

Loïc Claveau

PROJECT NOMADS — ±49€

DÉVELOPPEUR : Radon Labs
ÉDITEUR : Focus
LANGUE : anglais
DISPONIBILITÉ : immédiate
SITE INTERNET : www.nomadsfrance.com

COMPARATIF :
1 - Ground Control ; 2 - Sacrifice ; 3 - Project Nomads

CLASSEMENT

GRAPHISME	90 %
SON	85 %
PRISE EN MAIN	88 %
ATMOSPHÈRE	90 %
DESIGN	89 %
MULTIJOUEURS	90 %

☺
- L'ambiance à la Jules Verne
- L'impression de liberté en vol
- L'idée originale

☹
- Parfois répétitif
- Certaines phases de "tir" sont trop longues

89

Pink. Vous incarnez la Panthère Rose et venez d'hériter du manoir de votre oncle, lequel a caché un trésor dans son grenier.

PINK PANTHER — ±30€

DÉVELOPPEUR:	Etranges Libellules
ÉDITEUR:	Wanadoo
LANGUE:	français
DISPONIBILITÉ:	15 novembre
SITE:	www.pinkpanther-game.com

COMPARATIF :
1 - Rayman ; 2 - Earthworm Jim ;
3 - La Panthère Rose

☺
- L'esprit est bel et bien là !
- L'humour cartoon également...
- Le système de cache-cache

☹
- Graphismes assez légers
- Un peu court tout de même

CLASSEMENT

GRAPHISME	81 %
SON	78 %
PRISE EN MAIN	84 %
ATMOSPHÈRE	88 %
DESIGN	74 %
MULTIJOUEURS	-

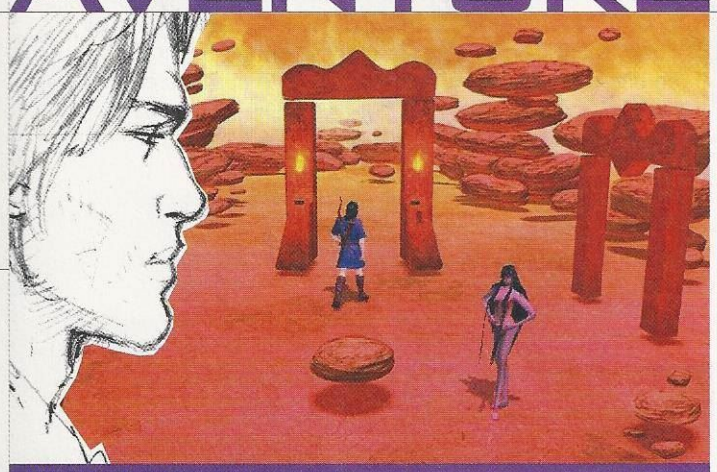
81

Pink different !

LA PANTHÈRE ROSE EST DE RETOUR, AU PLUS GRAND BONHEUR DES FANS...

Tout commence comme un mauvais *teen movie* : on hérite d'un mystérieux manoir, dont les portes mènent vers des lieux étranges. A chaque fois qu'on pénètre dans une pièce, on se retrouve chaussé de rollers sur une voie ferrée (a-t-on idée ?), au pied d'un immeuble en construction (mettez vos casques, messieurs, dames !), en pleine Egypte du temps des pharaons... On se demande à quel moment va surgir le *serial killer*, avec son casque de hockey et sa tronçonneuse. Sauf que la bimbo à forte poitrine, censée prendre une douche toutes les deux minutes pour exhiber ses atouts, a été remplacée par... la Panthère Rose. Du coup, la pseudo-angoisse fait place au fou rire permanent. Si les graphismes s'avèrent assez simplistes, ils restent fidèles à nos souvenirs d'enfance. De plus, l'humour est omniprésent dans ce jeu de plate-forme certes classique, mais très plaisant. Seul petit problème : sa durée de vie, un peu trop brève si on a plus de dix ans. A conseiller aux culottes courtes... et aux fans aujourd'hui en costard.

Socrates



Minority Report. Vous incarnez Thorgal et derez sauver votre fils, que vous avez vu mourir de vos mains dans un miroir magique.

THORGAL : LA MALÉDICTION D'ODIN — ±50€

DÉVELOPPEUR :	Cryo Interactive
ÉDITEUR :	Cryo Interactive
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	thorgal.cryogames.com

COMPARATIF :
1 - Sybéria ; 2 - Largo Winch ;
3 - Thorgal : la Malédiction d'Odin

☺
- Environnement de Thorgal vraiment bien retranscrit
- Scénario original
- Voix françaises

☹
- Enigmes affreuses
- Trop linéaire
- Le Point'n'Click dans sa plus simple expression

CLASSEMENT

GRAPHISME	69 %
SON	65 %
PRISE EN MAIN	60 %
ATMOSPHÈRE	70 %
DESIGN	55 %
MULTIJOUEURS	-

69

Point'n'Format

UN JEU SUR THORGAL. POURQUOI PAS ? MAIS UNE ANTIQUITÉ COMME ÇA, NON !

Ce n'est pas possible ! Les dieux ont jeté leur malédiction sur le PC avec la sortie de ce titre comme il n'en existe plus depuis une bonne dizaine d'années. Voici donc un "Point'n'Click" ("pointez et cliquez"), le genre benchmark de souris où tout se résume à trimbaler son curseur sur l'écran pour trouver le petit pixel permettant d'accéder à un casse-tête qui n'a rien à voir avec l'histoire. Bien sûr, Thorgal est un héros sympathique, le scénario original est supervisé par Van Hamme, les graphismes de Rosinski sont semblables trait pour trait à ceux des albums. Les lecteurs seront ravis. Mais les joueurs ? Eh bien, ils risquent fort de s'ennuyer, bloqués parce qu'ils ne trouvent pas la spatule qui décoince la latte pour passer le pont avec la corde du pendu qui... Malgré un scénario bien ficelé, le jeu reste trop linéaire. Mais il comblera les fans de la BD.

Jérôme Firon

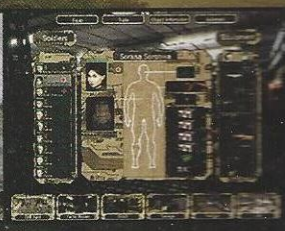
Les derniers héros de l'apocalypse !

SOLDIERS OF ANARCHY

Le jeu de stratégie temps réel de nouvelle génération

VICTIMES: 6.000.000.000+

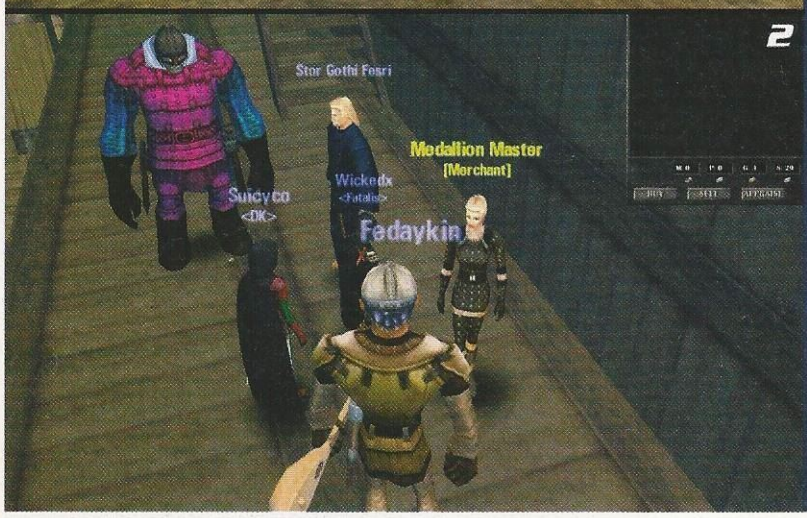
- Gigantesques paysages 3D avec flore et faune réalistes,
- 23 unités militaires différentes avec intelligence artificielle réelle (REAL-AI),
- Editeur "confortable" pour le montage de missions "mono joueur" et "multi joueurs" et de campagnes complètes,
- Multi joueurs jusqu'à 8 joueurs (réseau TCP/IP, GamesSpy)

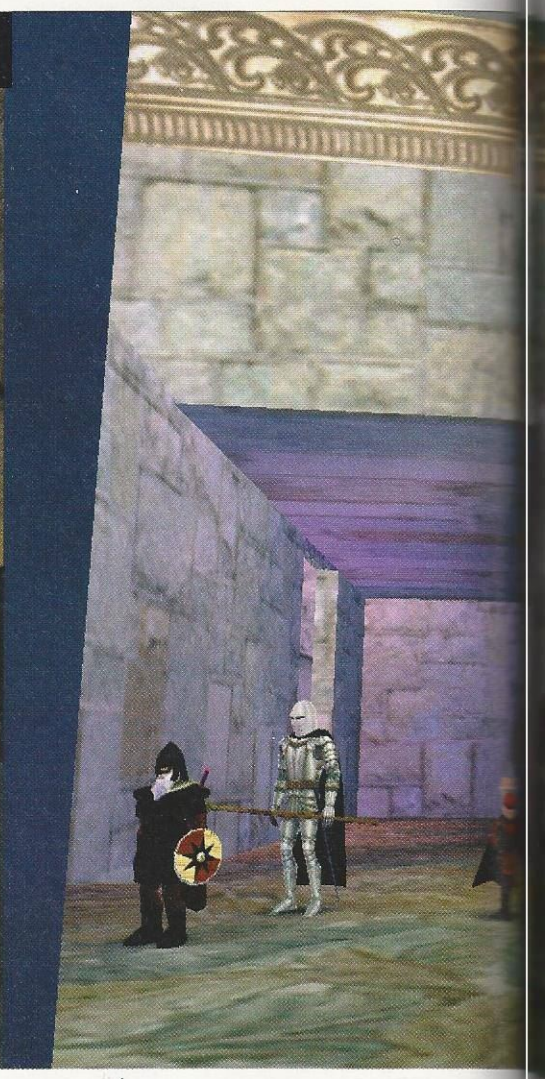


www.soldiers-of-anarchy.com

© 2001 2002 by Silver Style Entertainment. All Rights Reserved. Published by Bigben Interactive.

DARK AGE OF CAMELOT





La version 1.52 ar

CETTE NOUVELLE VERSION FAIT L'EFFET D'UNE TEMPÊTE E PAS PAR SON CONTENU ! ELLE ANNONCE EN FAIT L'ARRIVE

Pour l'heure, la version 1.52 et son serveur PvP ne sont pas encore disponibles en France. Toutefois, ils devraient l'être aux alentours de la mi-novembre. Et puisque le mois dernier, nous avons parlé de la version 1.49 alors que la 1.50 venait de sortir, autant ne pas être à la traîne cette fois-ci. Voici donc un petit "récap" des Compétences de Royaumes introduites avec la version 1.50.

Tout d'abord, elles ne sont accessibles qu'à ceux qui ont décidé de se mettre au RvR. Selon sa classe, chaque joueur dispose d'une liste de compétences, dont une seule lui est spécifique. Il la choisit à mesure qu'il engrange les points de royaumes en combattant d'autres joueurs. Le total cumulable est de cent points à répartir, nombre correspondant au Rang de Royaume maximum. Et vous n'êtes pas sans savoir qu'il existe dix Rangs de prestige, chacun d'eux étant décomposé en dix niveaux (3L4 par exemple). Pour choisir ses pouvoirs spéciaux, il suffit de se rendre chez son maître. Attention toutefois, les plus prisées de ces compétences nécessitent certaines conditions, c'est-à-dire qu'il faut d'abord activer des aptitudes mineures pour avoir droit aux autres.

Ensuite, concernant leur utilisation, même si elles peuvent servir lors des séances de gains d'expérience (contre les monstres), elles sont avant tout destinées au RvR. Les combattants au corps à corps peuvent ainsi sélectionner le pouvoir "Purge" pour lutter contre les sorts traditionnels des adeptes de la magie, et qui ont pour effet d'endormir ou d'hypnotiser leurs victimes. Finalement, c'est un peu comme Chifoumi (pierre, ciseaux, feuille) où chaque classe a les moyens de lutter contre sa bête noire, tant que le moment est propice (certaines aptitudes ne sont valables qu'une fois toutes les trente minutes).

Voilà donc la transition rêvée pour parler du nouveau serveur PvP, puisque sur celui-ci, les RA entreront en ligne de compte de façon précoce. La raison en est simple : le concept de Royaume disparaît totalement et, avec lui, la protection qu'il apportait à ses "citoyens". Hibernia, Albion et Midgard ne sont plus...seules leurs races et classes restent. Ce qui signifie que d'une part, n'étant plus confiné dans son royaume, chacun est libre de s'aventurer dans le monde sans aucune restriction, mais que d'autre part, il n'y a plus d'endroit sécurisé, hormis les trois capitales.

1 Embuscade. Méfiez-vous des traquenards à la sortie de Camelot, les assassins rôdent, à l'affût de proies.

2 Voyage intérieur. Sur le serveur PvP, on peut acheter des médaillons qui vous transportent dans les terres intérieures, vous évitant ainsi un trajet à cheval.

3 Melting pot. En plein milieu de la capitale d'Hibernia, il est assez étrange de retrouver des nains et un Briton en armures de plaques.

4 Un monde de spectres. Les furtifs sont difficiles à bas niveau, car elles ne peuvent pas encore vraiment se fier à leur invisibilité.

rive !

FRANCE. MAIS ES SERVEURS PvP

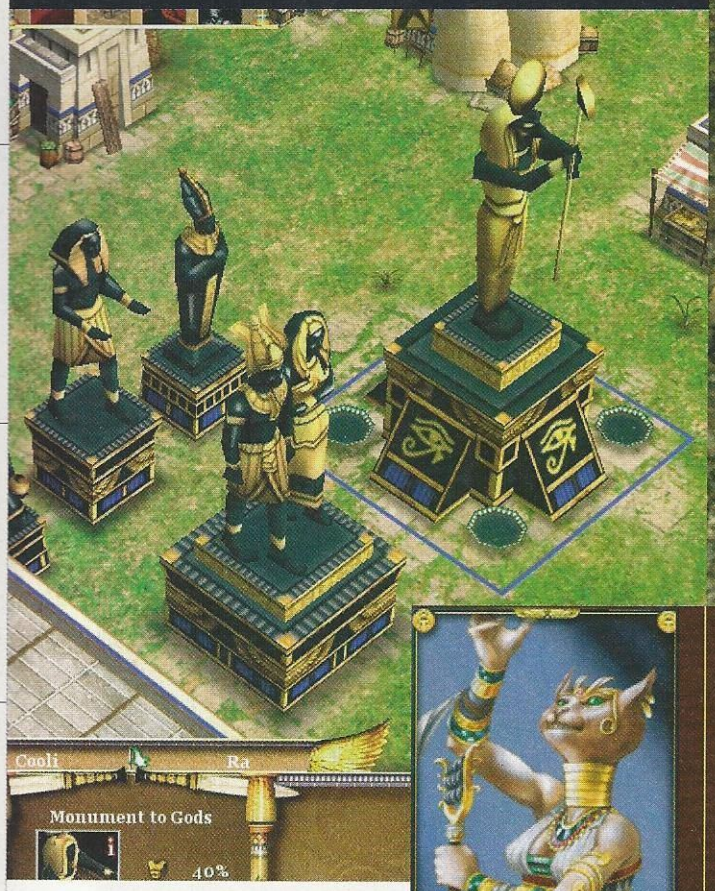
Firbolg Barde. Un des personnages qui sait se faire apprécier au sein d'un groupe, avec sa régénération de mana, de vie et son chant de course.

Inutile de préciser que la façon de jouer va changer du tout au tout. On passe ainsi du RvR (Royaume contre Royaume) au GvG (Groupe contre Groupe) et PvP (Joueur contre Joueur), les conflits impliquant désormais un nombre moindre de personnes. Ce qui ouvre la voie à un contrôle détenu non plus par les royaumes, mais par les guildes, celles-ci luttant entre elles pour s'emparer des reliques qu'elles stockeront dans les meilleurs forts. A ce propos, le cas de ce serveur PvP bien de chez nous risque de faire date car jusqu'ici, les seuls serveurs de ce type se trouvaient aux Etats-Unis, que ce soit pour Meridian 59, Everquest ou Asheron's Call (Ultima Online était la seule exception, avec deux serveurs euros). De ce fait, tout le monde ou presque parlait anglais et se fondait dans la masse. Mais le serveur européen devrait au moins comporter trois différents pays : l'Allemagne, l'Angleterre et la France. Ce qui peut laisser présager la formation d'associations de joueurs avec la nationalité pour base de recrutement. Espérons donc que les petites guéguerres immatures n'auront pas lieu. Espoir vain, diront certains. Bref, pour en revenir au concret, trois types de personnages étaient privilégiés sur les serveurs US à leur début. Il s'agissait de tous ceux dotés de sorts de vitesse (skald, ménestrel, runemaster, etc.), et de furtivité, ainsi que les enchanteurs, à cause de leurs créatures invoquées qui se révélaient bien plus puissantes que prévu. Du coup, il était extrêmement simple de tuer n'importe qui. La classe préférée des adeptes de la simplicité, en somme.

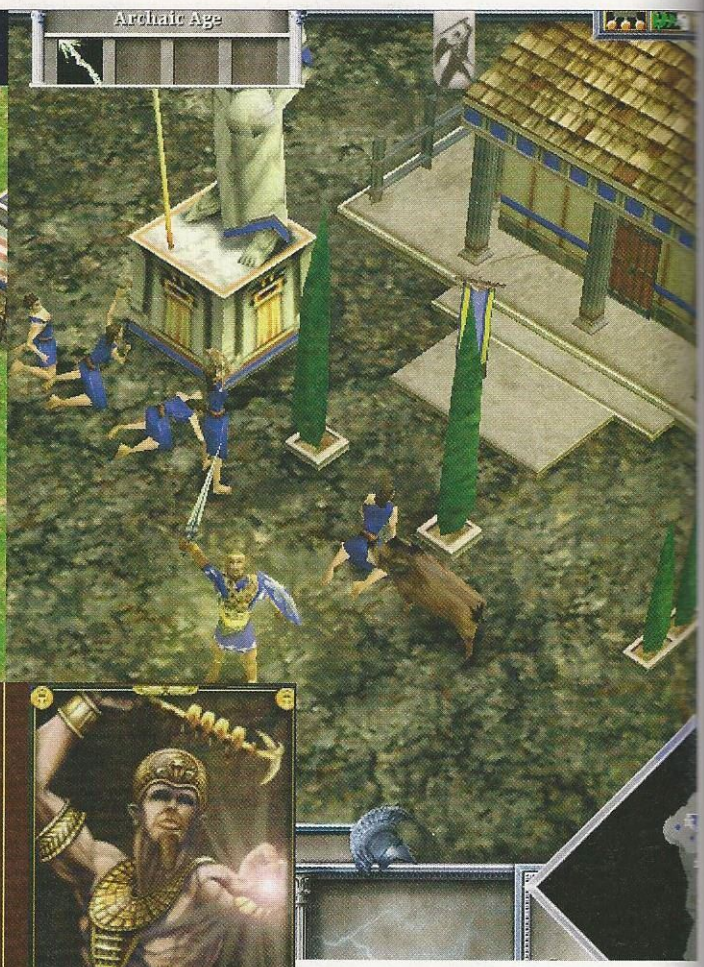
RvR, GvG, PvP.. TOUT Y EST !

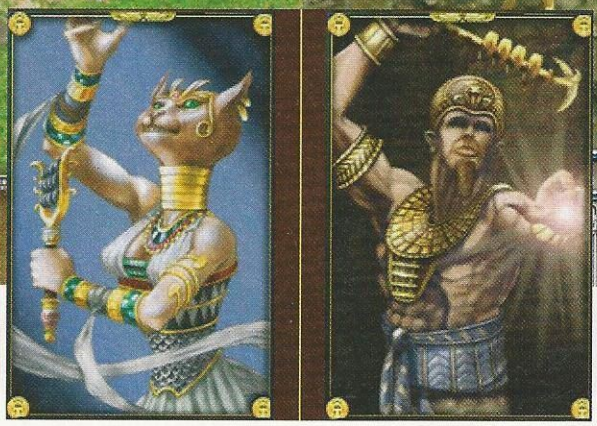
Bref, souhaitons bonne chance à tous ceux qui se décideront à migrer sur ce nouveau serveur (et nous en serons !), ainsi qu'à GOA, dont le service consommateur risque d'être débordé d'ici peu.

Loïc Claveau



Les Egyptiens.
Pour générer de la Faveur, ils ont besoin d'idoles. On remarque aussi un Roc, un aigle géant qui sert de transporteur.





Les Grecs.
Ils gagnent de la Faveur lorsqu'ils s'agenouillent et prient. On peut aussi apercevoir Jason, un des héros, qui nous fait signe.

En réseau, c'est divin !

AIGUISEZ VOS COUTELAS ET VOS HACHES ! AOM EN MULTI, C'EST DES HEURES DE JEU EN PERSPECTIVE...

Si vous êtes un tant soit peu au courant des tendances du Net, vous devriez savoir qu'il existe deux écoles concernant la STR : celle de Warcraft et celle d'Age of Empires. Et après une concurrence acharnée et toute en 2D, la hache de guerre va bientôt être déterrée. Et cette fois, ce sera en 3D avec Warcraft 3 d'un côté, et Age of Mythology de l'autre. C'est l'action rapide et le micro-management contre le développement social et la stratégie des combats de masses. L'approche est totalement différente et les deux genres comptent de nombreux amateurs.

Comme le précédent Age, AoM est toujours centré sur une myriade d'améliorations que l'on peut apporter aux unités. En Multi, c'est souvent ce qui fait la différence. Mais si avant, la façon de jouer était pratiquement identique pour toutes les ethnies que vous pouviez incarner, désormais, ce n'est plus le cas. Une nouvelle ressource fait son apparition, la Faveur. Elle est primordiale. Grâce à elle, vous pourrez créer des unités mythiques. Et elle modifiera aussi votre conception de l'affrontement, chacune des trois civilisations disposant de moyens différents pour la recueillir.

Les Nordiques l'obtiennent en combattant les autres. Dès le début de la partie, ils sont donc obligés d'attaquer, en "rushant" avec une armée de simples soldats. Même si ceux-ci ne sont que de la chair à canon, ils vous permettront d'obtenir la Faveur divine pour produire des unités plus robustes. Quant aux deux autres peuples, ils peuvent la générer tout en restant chez eux... Il convient donc de protéger vos temples et vos statues par des tours.

Pour ce qui est du combat, n'oubliez pas non plus qu'Age of Mythology propose un système de sorts. Vous en gagnez un chaque fois que vous passez d'un Age technologique à un autre. Mais attention, ils ne peuvent servir qu'une fois ! Petit conseil : apprenez à connaître le type de dieux pour lesquels a opté votre adversaire (en identifiant ses créatures mythiques), afin de ne pas être surpris par ses sorts divins et par le type d'unités avec lequel il compte vous attaquer.

Loïc Claveau

DÉVELOPPEUR : Ensemble Studios
DISTRIBUTEUR : Microsoft
GENRE : STR
SORTIE : hiver 2002

13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE
MICHAEL DOUGLAS
WHAT DO YOU GET FOR THE MAN WHO HAS EVERYTHING...?
THE GAME
FROM THE DIRECTOR OF 'SEVEN'
SEAN PENN
SOIRÉE SPÉCIALE DAVID FINCHER
LUNDI 4 NOVEMBRE A 20:40 SUR 13ème RUE
Rencontre avec le réalisateur de Seven et Fight Club suivi de "THE GAME" un suspense implacable avec Michael Douglas
Gagnez des DVD et VHS du film PANIC ROOM sur le www.13emerue.fr, à l'occasion de la soirée spéciale David Fincher sur 13ème RUE.
13ème RUE EST DIFFUSÉE SUR LE CÂBLE ET SUR CANALSATELLITE

MAFIA ÉTANT UN FILM INTERACTIF, NE PAS EN VOIR LA FIN PEUT S'AVÉRER FRUSTRANT. VOUS POUVEZ RESTER BLOQUÉ... ÇA ARRIVE, MÊME AUX MEILLEURS, NOTAMMENT LORS DE LA FAMEUSE COURSE. *GEN4* EST FIER DE VOUS DONNER L'ASTUCE ULTIME, QUI VOUS FERA GAGNER À COUP SÛR. ATTENTION, ICI, ON PROFITE D'UN BUG. SI UN JOUR, IL Y A UN PATCH, IL EST POSSIBLE QUE NOTRE TUYAU NE FONCTIONNE PLUS. EN ATTENDANT, BON VOYAGE CHEZ LES CAÏDS !

Mafia
The City of Lost Heaven
Première partie

Ils sont à gauche. Ils ne pourront pas éviter la voiture en face. A vous la liberté !

Mission 1

Une offre qui ne se refuse pas

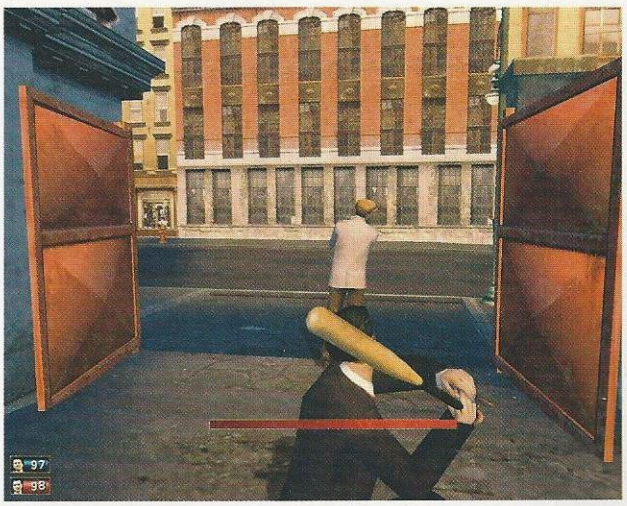
Puisque vous ne pouvez malheureusement pas distancer vos poursuivants "à la régulière", vous devez les pousser dans le décor. Commencez par aller tout droit et slalomez entre les voitures. Tout au bout de la rue, vos ennemis chercheront à vous percuter par la gauche. Passez donc juste à droite du poteau et vous pouvez gagner cette mission en trente petites secondes. Sinon, observez bien le radar : si la voiture arrive par la droite, rabattez-vous du même côté et n'hésitez pas à frôler les murs, les poteaux, les tramways... Pour que vos ennemis se le prennent en pleine tronche ! La deuxième partie de la mission consiste à aller au bar de Don Salieri. Vous avez tout votre temps. Regardez la carte pour avoir une idée du trajet.

Mission 2
Le fuyard
Cette mission commence par une journée de travail ordinaire. Vous devez faire le taxi pour cinq clients. Impossible de perdre ! Conduisez avec pudence, respectez les feux, appuyez sur F5 pour éviter les excès de vitesse... Lors de votre pause, vous vous faites attaquer. Il faut retourner chez Salieri dare-dare. Traversez la rue et suivez les flèches vertes qui vous y mèneront via les petites ruelles.
Le problème, c'est que l'on vous tire dessus. Dès que vous entendez les coups de feu, "straffez" ! Longez les murs, protégez-vous avec les différents éléments du décor afin de ne pas offrir la moindre ligne de tir à l'ennemi.

Mission 3
Cocktail explosif
Appuyez sur F5 et allez chez Morello. Garez-vous à proximité. Longez la palissade pour passer derrière. Equipez-vous de la batte de base-ball et ouvrez la grille. Accroupissez-vous et avancez vers le garde qui fait le guet. Mettez-lui un bon coup derrière la tête et allez détruire la voiture rouge à coup de batte. Balancez ensuite vos cocktails sur les deux voitures restantes. N'attendez pas le feu d'artifice, même s'il est très joli. En effet, vos ennemis ne vont pas tarder à arriver. Retournez chez Salieri.

Mission 4
La routine
Sortez par la porte située à droite du bar pour accéder à la cour intérieure. Allez voir Vincenzo pour récupérer une arme. Il se trouve dans une pièce en haut des escaliers métalliques. Ensuite, allez voir Ralph pour qu'il vous apprenne à forcer une nouvelle voiture. Une fois à l'intérieur, amenez les hommes de Salieri aux endroits désirés.
Le troisième site se trouve en dehors de la ville. Là, ça va dégénérer. Lorsque vous aurez la main, dirigez-vous vers la voiture jaune et tirez dans les quatre pneus. Faites le tour de la maison, tuez le chien et montez sur les caisses pour accéder au premier étage. Dans le couloir, allez à droite.

Mission 2 Straffez ! A ce moment-là, dirigez-vous vers la gauche, puis traversez.



Mission 3 Un seul coup. Un bon swing, juste derrière l'oreille, suffit à l'assommer.

Mafia : The City of Lost Heaven

Première partie

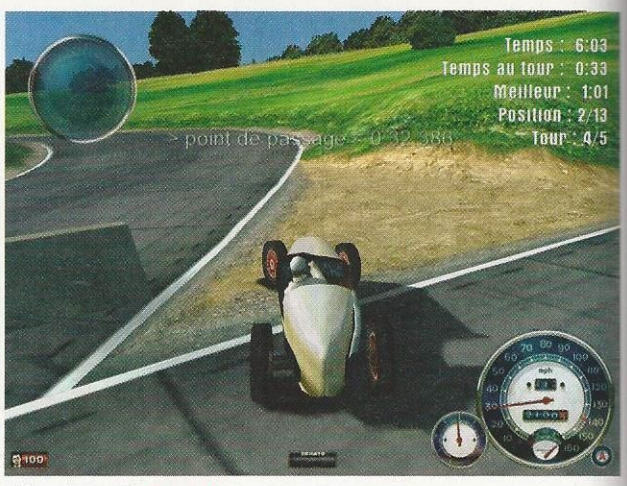
Eliminez le type dans les toilettes. Nettoyez toutes les pièces, arme au poing. Au final, quelqu'un vous volera l'argent. Montez alors dans votre voiture. Ayant crevé les pneus de l'autre caisse, vous n'aurez pas trop de mal à rattraper le malfrat, même si votre tire est un veau. Coincez-le sur le bord de la route, descendez de votre caisse et tuez-le !

Mission 5 : Fair Play (1)
Pas de difficulté majeure. L'idée est d'emprunter une voiture de course et de la ramener au garage. Il faut aller vite, mais pas trop. Si le bolide est abîmé, la mission échoue. Attention donc à ne pas prendre trop de vitesse.

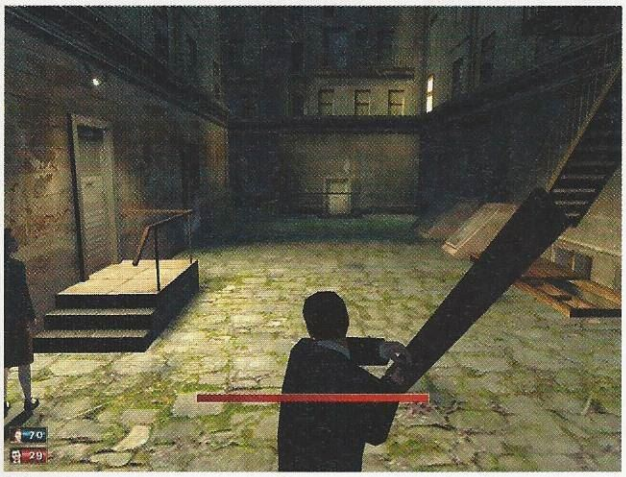
Mission 6 : Fair Play (2)
A vous de piloter l'engin lors de la course. Y'en a qu'ont essayé, ils ont eu des problèmes. Pour vous donner une idée, pas un membre de la rédaction ne l'a recommencée moins de 30 fois. C'était avant de connaître l'astuce ultime. Après quelques virages, vous verrez une route fermée sur votre gauche. Empruntez cette voie. Un message "mauvaise direction" apparaîtra. N'en tenez pas compte. Vous reviendrez sur le tracé du circuit. Juste après être sorti de ce raccourci, vous aurez un check-point. Appuyez sur la touche 0 du pavé numérique. Vous vous retrouvez sur la ligne de départ. Répétez l'opération. Impossible d'échouer dans ces conditions !

Mission 7 Sarah/T'as intérêt à t'habituer
La première partie de la mission consiste à protéger Sarah, la fille du barman. Lorsque vous entrerez dans la ruelle, vous serez attaqué. Sur le mur de droite, il y a une grande planche. Vos attaques seront lentes, mais vous pourrez tabasser les trois vauriens simultanément. Sarah se sera enfuie. Avancez et prenez la première à gauche. Tabassez encore quelques types. Puis revenez parler à Sarah.La suite de la mission vous permet de prendre

Mission 4 **Pneus crevés.** Comme ça, il ira beaucoup moins vite, et sa conduite sera plus hasardeuse.

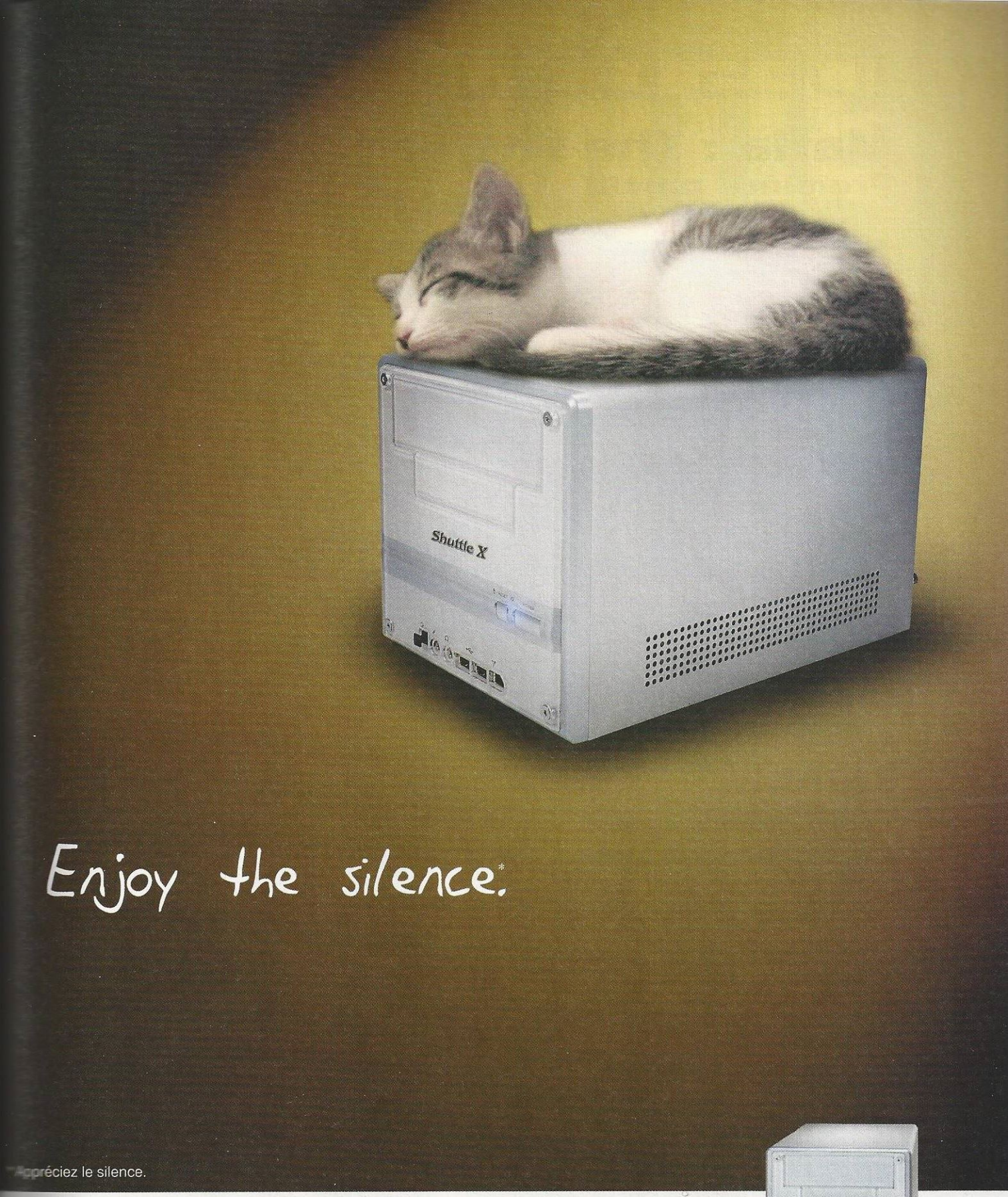


Mission 6 **Et voilà.** Le raccourci de la mort qui vous fera gagner grâce à une petite manipulation.



Mission 7 **Monsieur est bricoleur ?** Une bonne planche pour se fendre la gueule.

Mission 7 bis **Vengeance.** Voici venu le moment des explications. Ça va barder !



Votre rêve se réalise enfin ! Les mini-PC SHUTTLE savent allier élégance et silence dans un minimum de place pour votre plus grand plaisir.

Que ce soit pour les processeurs AMD (modèle SS40) ou Intel (modèles SV25, SS50 et SS51G), votre barebone SHUTTLE saura vous offrir des performances égales aux PC traditionnels avec l'avantages d'être silencieux, esthétiquement parfait et surtout peu encombrant !
Ils sont tous équipés d'une carte graphique intégrée (modèle SS51G inclus également un port AGP), de connexions USB, Firewire, LAN, Son 5.1 (sauf SV25) et d'un boîtier en aluminium qui absorbe la chaleur des composants pour un système plus stable.
Tout comme un PC traditionnel, vous pouvez l'upgrader et ainsi faire de votre barebone SHUTTLE le PC de vos rêves.

Small Form Factor Barebone

DISTRIBUÉ PAR

OFFRES RÉSERVÉES AUX REVENDEURS

MOREX TECHNOLOGIES FRANCE S.A

TÉL. : 01 41 47 67 67 - FAX : 01 47 94 34 70 - www.morextech.com

Mafia : The City of Lost Heaven

Première partie

votre revanche. N'utilisez pas les flingues tout de suite. Tout d'abord, il faut donner une leçon à cinq ou six types à coups de batte. On passe au niveau suivant en prenant des escaliers. Equipez-vous de votre pétoire, mais ne tirez pas encore. Patience ! Progressez accroupi et avancez petit à petit. A un moment, une phrase vous annoncera que vous pouvez enfin dégainer. Tuez tous les types qui se dresseront sur votre chemin. Lorsque vous aurez tué une bonne demi-douzaine de gars, les caïds s'enfuiront en voiture. Ne les perdez pas de vue. A un moment, ils auront un accident. Et une cinématique conclura cette aventure.

Mission 8
La prostituée/ Le prêtre

Arrivé à l'hôtel, montez au deuxième étage et trouvez la gagneuse. Descendez vers le restaurant, fermez la porte et tuez les deux hommes attablés. Commencez par celui vêtu de noir, puis celui en blanc. Trois ou quatre types devraient arriver. Débarrassez-vous du gars avec un fusil à canon scié. Prenez ensuite la clé à la réception et montez au dernier étage. Au deuxième, vous rencontrerez trois ennemis. Pas de quartier ! Là-haut, vous trouverez le bureau du directeur. Attention, il peut y avoir un type très bien caché (derrière la porte par exemple, mais ce n'est pas systématique). Après la cinématique, vous êtes sur le toit de l'immeuble en face. Trouvez la corniche menant aux escaliers et grimpez tout en haut. Franchissez les portes et passez de toit en toit. Vous arriverez à proximité de cinq ou six agents de police. Restez accroupi et relevez-vous uniquement pour tirer. Méfiez-vous des ennemis cachés ! De plus, certains sont haut perchés. Lorsque vous serez débarrassé de tout le monde, prenez toutes les armes et dirigez-vous vers l'échafaudage de l'église. En descendant dans la tour, vous trouverez une trousse à pharmacie. Faites le plein de points de vie ! La suite de la mission, c'est du *shoot* pur et dur. Ne foncez pas en bourrin, accroupissez-vous et tout se passera bien. Eliminez les tueurs de façon à pouvoir monter dans la chaire. De là, vous pourrez tuer tout le monde sans risque. Sortez par la porte principale et piquez le corbillard. La police vous poursuivra, bien sûr. Un conseil : faites-vous oublier et allez vous mettre au vert chez Bertone. Son garage n'est pas très loin. Revenez ensuite chez Salieri.

Mission 9
Balade à la campagne

C'est bourrin, mais assez facile. Lorsque vous serez à la

Mission 8 **Position stratégique.** De la chaire, vous pourrez éliminer tout le monde.

Mission 8 bis **Petite halte.** Histoire de vous faire oublier, passez donc chez Lucas Bertone.

GARANTIE SANS FIL

PDA Party 2002

Le 6 novembre 2002 - Salle Wagram-Paris 17ème

Droit d'entrée : 12 euros. Billets disponibles dans la limite des places disponibles dans tous les magasins Fnac et sur www.fnac.com à partir du 6 septembre 2002. Aucun billet ne sera vendu sur place. Salle Wagram, 39, avenue Wagram 75008 Paris. Ouverture de la soirée PDAParty à partir de 19 heures. Pour plus d'informations contactez par e-mail : pdaparty@pdafrance.com ou directement sur le site www.pdafrance.com/pdaparty

Organisé par :

PDAfrance
www.pdafrance.com

Avec la participation de :

Gen4 PC CD-Rom

Photos non contractuelles

©Romsail.com

palm SONY orange Microsoft® Windows® Powered iambic Advancing your handheld experience

PDASHOP Kirrio SWi hp invent FUJITSU COMPUTERS SIEMENS Fellowes TOSHIBA Stella Tronic Heuristis SIEMENS

DANE-ELEC inventel wireless magic Covertec TECSIMPLE Les logiciels indispensimples witwave Terminal Service Provider Open2Europe SPI abaxial HOLUX France

Mafia : The City of Lost Heaven

Première partie

ferme, avancez vers la voiture jusqu'à ce que vous trouviez le cadavre. Ensuite, revenez voir vos partenaires en "straffant" pour éviter les balles. Lorsque vous aurez tué tous les ennemis se dirigeant vers les camions, ne parlez pas tout de suite à vos collègues et faites le tour de tous les bâtiments. Une fois que vous aurez bien nettoyé le secteur, revenez parler à Paulie. Accompagnez-le. Lorsqu'il aura ouvert la grange, débarrassez-vous des mafieux et montez tout en haut. Lorsque Paulie sera sorti, attendez que trois ennemis apparaissent et dessoudez-les ! La scène suivante vous place à l'arrière d'un camion. Vous devez tirer sur vos poursuivants. Observez bien les murs lorsque vous serez à la ferme : il y a deux trousses de soins. A la fin, vous pourrez accomplir une course pour Lucas et ainsi débloquer une voiture.

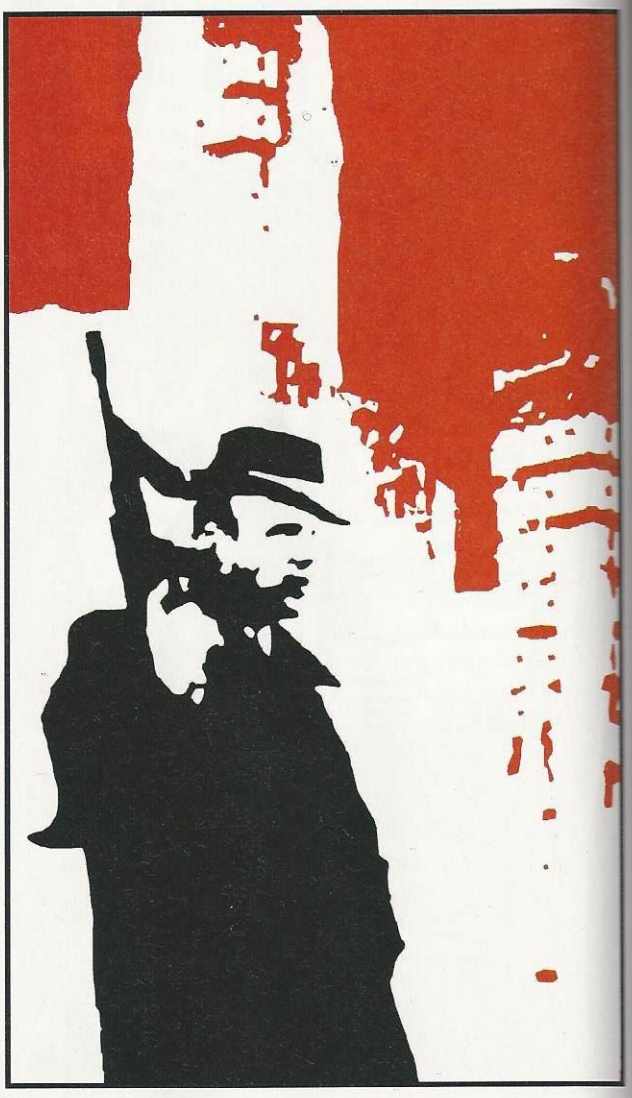
Mission 10

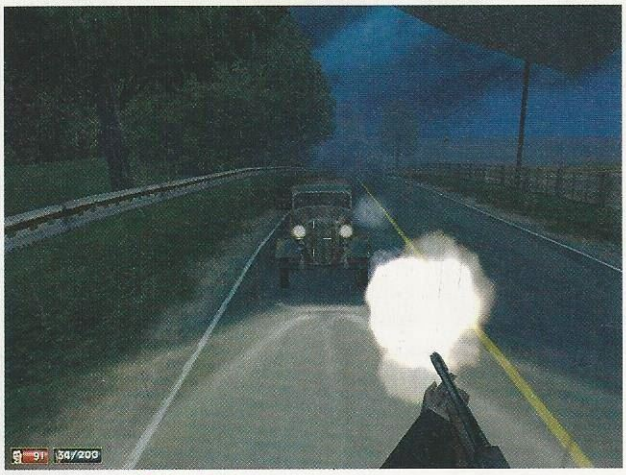
Omerta

Franck pète les plombs, vous devez donc le tuer. Vous commencerez par aller d'indic en indic jusqu'à ce qu'il vous faille suivre une voiture. Elle se dirige vers l'aéroport. Lorsque vous entrez, quatre types vous attendent dans le hall. Accroupissez-vous et avancez progressivement. Lorsqu'ils seront tous canés, prenez les armes et la trousse de soins. Dirigez-vous vers le grand hangar. Il y a trois hommes planqués derrière des caisses. A l'autre bout, sortez par la gauche. Là encore, un ennemi. Et plus loin, un autre sur un mirador. Tout au bout, deux flics arriveront de chaque côté du passage. Un autre protégera Franck. Tuez les trois et parlez à votre ami. Dans un bâtiment, vous devrez encore tuer deux types et trouver la famille de Franck. Ramenez-le auprès des siens. Prenez la trousse de soins. Allez chercher les billets à l'entrée. Là encore, petit job pour Lucas et hop, nouvelle voiture !

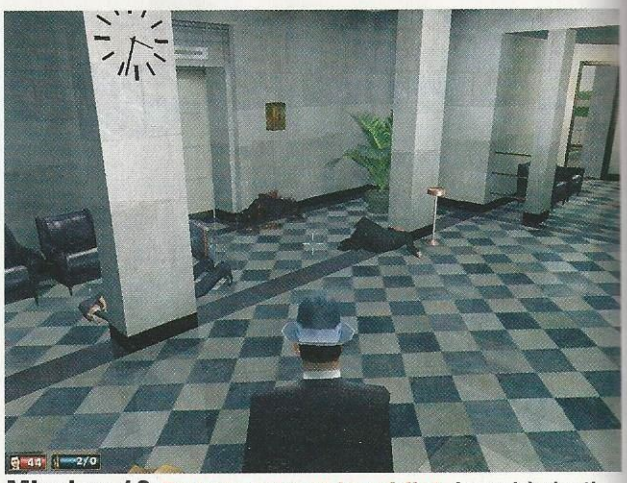
Léo de Urlevan

A suivre...





Mission 9 **Très facile.** Trois voitures vous poursuivront. Vous les exploserez en deux temps trois mouvements.



Mission 10 **Embarquement immédiat.** Le vol à destination de Saint Pierre est parti.

"DIVINE DIVINITY REUNIT LES PLUS BELLES QUALITES DU RPG : L'EXPERIENCE DE MONTER EN PUISSANCE DANS UN MONDE INCROYABLEMENT RICHE ET DETAILLE"

8.6 Génial

GAMESPOT

DIVINE DIVINITY™

SEUL UN HEROS RIVALISERA AVEC LES DIEUX

"LE PARI ETAIT AUDACIEUX. IL EST REUSSI ! COTE GAMEPLAY, ON ATTEINT DES SOMMETS."

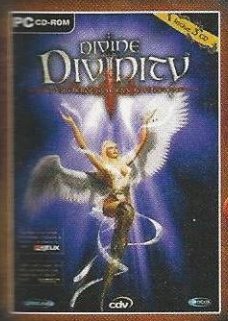
91% Gen4

"UN NOUVEAU CHEF D'OEUVRE DU JEU DE ROLE"

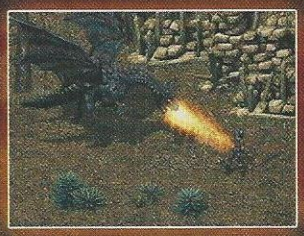
16/20 JeuxVideo.com

"L'UN DES MEILLEURS JEUX DE ROLE DU MOMENT"

17/20 LOADING



PC CD-ROM



LARIAN studios

WWW.DIVINITYFRANCE.COM

© 2001 et 2002 CDV Software Entertainment AG, Focus Home Interactive et Larian Studios. Tous droits réservés.
CDV, le logo CDV et le logo Divine Divinity sont des marques déposées de CDV Software Entertainment AG et de Larian Studios.

cdv FOCUS

Réalisation studio SAVOIRfair

ACTUCES

UNE FOIS ENCORE, VOICI LES MEILLEURES "ACTUCES". LES ASTUCES DE L'ACTU. IL N'Y A RIEN SUR MAFIA, MAIS SI VOUS VOUS RÉFÉREZ AUX PAGES PRÉCÉDENTES, VOUS SEREZ RAVIS ! CAR ON VOUS DONNE LE MOYEN DE GAGNER LA COURSE À COUP SÛR ! ICI, ON DIFFUSE TOUT CE QUI NOUS PARAÎT ESSENTIEL. LES CODES DES JEUX VENDUS UNIQUEMENT EN LETTONIE, CE N'EST PAS ICI... ALLEZ, BANDE DE TRICHEURS, PROFITEZ-EN BIEN !

No One Lives Forever 2

Appuyez sur **"T"** pour ouvrir la ligne de commande, tapez le code, puis validez avec **"Entrée"** :

mods	Gadgets
guns	Toutes les armes
maphole	Niveau suivant
ammo	Toutes les munitions
health	Pleine forme
armor	Armure maximale
poltergeist	Invisibilité
god	Invulnérabilité
skillz	Points d'expérience supplémentaires

Beach Life

En jouant, entrez ces différents **codes** :

costa del dosh	Crédits illimités
quick quick quick!	Constructions rapides
all buildings	Tous les bâtiments

Unreal Tournament 2003

Appuyez sur **"Tab"** pendant la partie pour activer la console, puis saisissez ces codes :

god	Invulnérabilité
fly	Mode vol
ghost	Mode passe-murailles
loaded	Toutes les armes
allammo	Munitions
behindview 1	Vue à la troisième personne
behindview 0	Vue à la première personne

Lorsque vous avez **100 en adrénaline**, vous pouvez réaliser des **combos** (mouvements spéciaux), comme dans les jeux de baston sur consoles. Vous pouvez ainsi obtenir des bonus très intéressants qui pourriront la vie de vos adversaires en Multi !

Berserk	Avant, avant, arrière, arrière
Health Booster	Arrière, arrière, arrière, arrière
Invisibilité	Gauche, gauche, droite, droite
Speed Booster	Saut, puis à nouveau saut quand vous serez à votre apogée

Warcraft 3

Campagne des Morts Vivants, mission 1. Lorsque vous entrerez dans la grande ville, vous ne tarderez pas à tomber sur deux types qui se bagarrent. Ils s'appellent Robert et Tyler, une **référence à *Fight Club***.

POUR HALLOWEEN,
L'HOMME DE VOS RÊVES
EST DE RETOUR !

Freddy L'INTÉGRALE EN DVD VIDEO

Première édition limitée en digipack

- Bonus inédits et exclusifs
- Images et son remasterisés
- Son 5.1 VO et VF
- VF d'origine restaurée
- Sous-titres français et anglais

Retrouvez également Freddy dans un coffret collector regroupant les 7 films de la saga !

© 1998 NEW LINE HOME VIDEO, Inc. Tous droits réservés © conception graphique 2002 METROPOLITAN FILMEXPORT

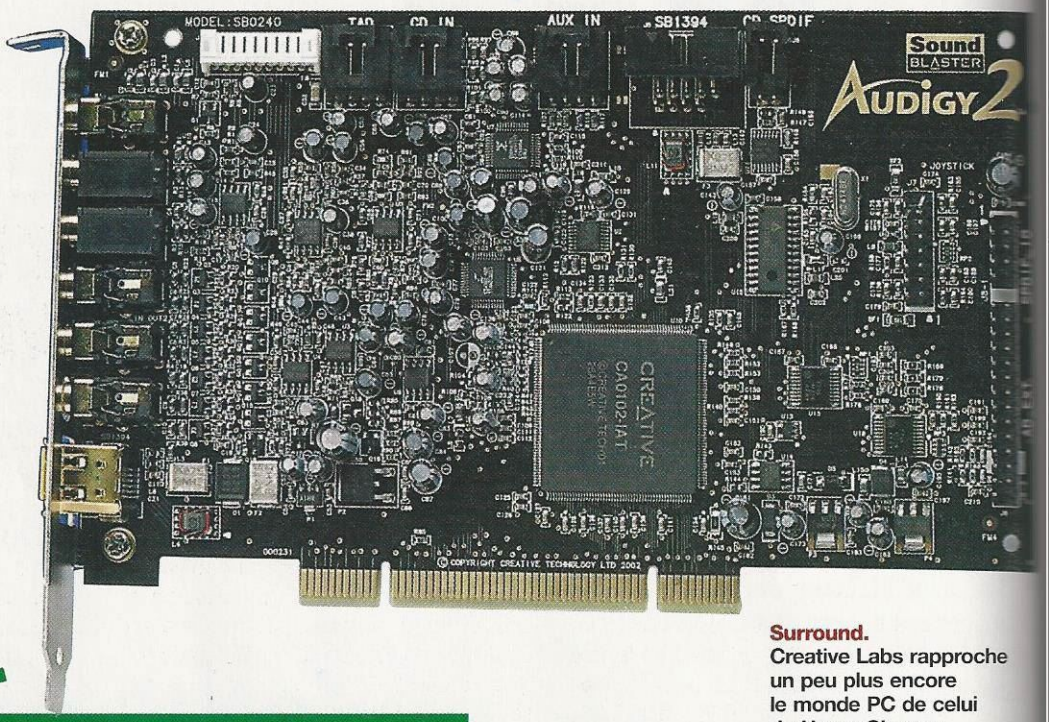
DISPONIBLE DVD VIDEO
LE 17 OCTOBRE EN

Creative sous

CREATIVE VA VOUS SURPRENDRE AVEC SA NOUVELLE GAMM LA MARQUE DE LA SOUND BLASTER EST INCONTOURNABLE

Le 24 septembre dernier se déroulait un curieux défilé. Creative avait en effet réuni tous les journalistes un tantinet portés sur le hardware dans un haut lieu parisien. Bilan de cette excellente soirée, pas mal de matos à demander au Père Noël. La gamme Créative s'articule autour de quatre familles (cartes son, haut-parleurs, webcams et lecteurs MP3), toute échelonnée pour permettre à chacun de trouver chaussure à son pied ou, en pratique, produit à son budget.

Jérôme Firon



Surround. Creative Labs rapproche un peu plus encore le monde PC de celui du Home Cinema.

LES SOUND BLASTER AUDIGY 2

Y'a comme un bruit, quelque part, derrière...

Vous vous en doutez : toute l'attention se porte en premier lieu sur la Sound Blaster, produit qui assure le succès de la marque depuis des années. Vous connaissez tous la SB Audigy, voici sa petite sœur. A l'heure où vous lirez ces lignes, elle sera disponible en deux versions, Standard et Platinium. Et les nouveautés sont, avouons-le, vraiment très nombreuses.

On commence par le support des DVD audio, qui devraient se généraliser l'année prochaine. A bien regarder les connectiques, disponibles en façade via un rack (en option), on découvre quatre sorties analogiques. On a aussi une lecture en 24 bits à 192 KHz.

Mais la plus grosse avancée de Creative Labs, c'est le support du son 6.1 et la technologie Dolby Digital Surround EX. Bon, d'accord, le mois précédent, c'était du 7.1, non ? Question : pourquoi du 6.1 alors que la concurrence en est au 7.1. Réponse : parce que... Gageons qu'une des innovations de l'AUDIGY 3 sera le passage au 7.1.

Mis à part ce petit faux pas, dommageable pour les mieux équipés d'entre vous, on trouve donc une nouvelle série de cartes qui, bien entendu, vont faire parler d'elles. Evolution logique et réussie de l'Audigy, la 2 ne faillit pas. Face à la Fortissimo III, on se trouve bien embêté à l'heure du choix.

Si la carte Hercules a pour elle le 7.1, la Creative Labs semble offrir plus de possibilités de création musicale, notamment grâce à son rack optionnel. Avis aux musiciens en herbe qui voudraient s'initier.

Récapitulatif

Modèle	Sound Blaster Audigy 2
Lecture	24 bit/192 KHz
Enregistrement	24 bit/96KHz et 16 bit/48KHz ASIO
Site	fr.europe.creative.com
Prix	NC
Option	Rack en façade

créatine !

DE BONNES IDÉES, DES PRIX BIEN SENTIS : C'EST BIEN VU À L'APPROCHE DE NOËL !

Design. En plus d'avoir un look d'enfer, le Muvo est génialement conçu.

LES HAUT-PARLEURS INSPIRE

Ça, c'est de l'inspiration, de la bonne !

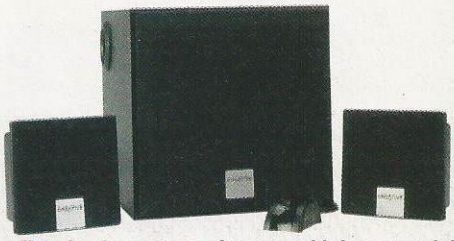
On commence avec l'Inspire 2.1 2400 qui, pour 59 euros, se positionne comme le tueur de la catégorie. Rapport qualité/prix imbattable (12 W, plus deux fois 4,5 W), avec une télécommande filaire en prime. La gamme d'enceintes 2.1 s'étoffe encore avec l'arrivée des Inspire 2.1 Slim 2700 et Digital 2800. Successeur tout désigné du Slim 500, le Slim 2700 vous offre cette fois deux satellites ultra-plats de 8 W chacun et un caisson de 19 W. Offre ? Ok, c'est vite dit, mais pour environ 129 euros, ça reste intéressant pour ceux qui recherchent un kit doté d'un bon design. **Pour 320 euros de plus,** on trouve le Digital 2800, remplaçant du Sound Works Digital. 22 W de basse et deux fois 8 W, avec une double entrée analogique et surtout une numérique. Idéal pour brancher un lecteur CD ou numérique ! Ou le petit Muvo que vous découvrirez dans quelques lignes. On passera rapidement sur l'Inspire 4.1 4400 qui a comme principal avantage son prix (99 euros) pour aller directement faire un tour par le 5.1 5100. Un kit de qualité ! **Certes, il s'agit d'une entrée** de gamme. Mais à 119 euros, on aurait tort de s'en priver. L'autre gros produit de cette collection, susceptible de vous intéresser : le 6.1 6700 qui, associé à une Audigy 2, permet d'avoir un son en 6.1 EX ou en 6.1 émulé si votre carte ne gère que le 5.1. Il se compose de six satellites amplifiés et blindés d'une puissance de 20 W et d'un caisson (en bois !) de 22 W. Avec une bande passante de 40 Hz à 20 KHz, il devrait faire bonne figure dans votre salon !

MUVO

Un Zippo MP3

Des trois modèles de lecteurs MP3 de la nouvelle gamme Creative, on retiendra cet ovni qu'est le muvo. 28 grammes pour 7 cm de pur bonheur. La plus grosse partie, le socle, contient la pile AAA assurant 12 heures d'autonomie du système. L'autre partie, où sont répartis tous les boutons, se révèle être ni plus ni moins qu'un stick de mémoire flash de 64 Mo. Résultat : on le met directement dans un port USB et le MUVO apparaît comme disque amovible sous Windows ! Et c'est tout... Sauf sous 98, où il faut installer un petit soft. Mais bon, une fois que c'est fait, la liberté est totale. On transfère ce qu'on veut (fichiers, répertoires...) et on se balade avec. Bien sûr, l'intérêt principal, c'est d'y glisser quelques MP3 ou fichiers WMA. Il est livré avec une pile, un casque, une dragonne et les softs pour Windows 98 au prix de 179 euros

La star. Pour accompagner son Audigy 2, Creative Labs sort en même temps le kit qui lui est dédié, avec six satellites pour 82 W bien répartis.

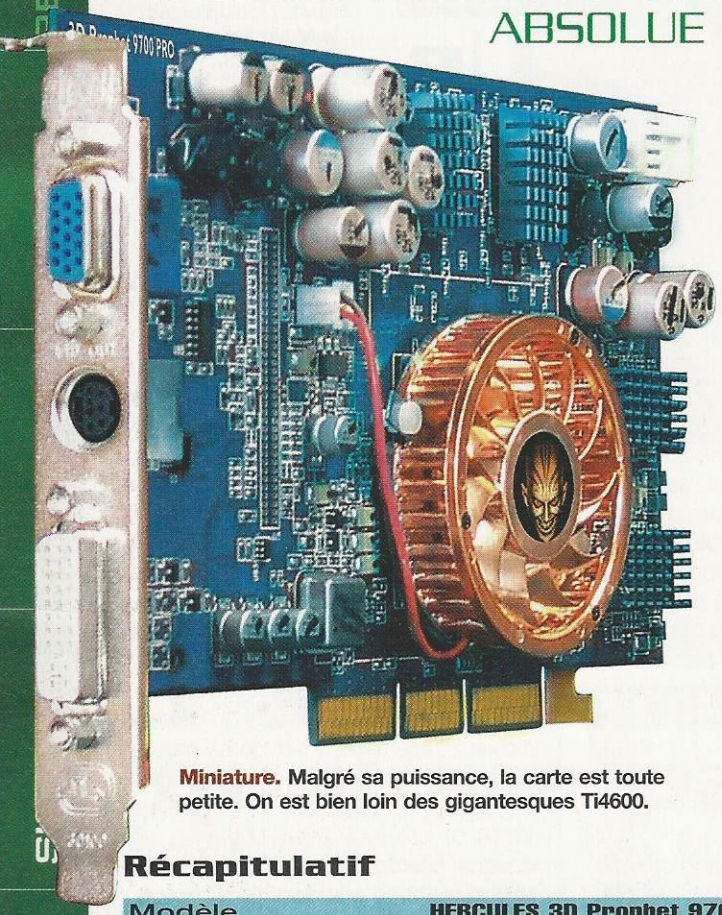


Entrée de gamme. Avec son kit bon marché, Creative Labs ne déçoit pas.

HERCULES 3D PROPHET 9700 PRO

Hercules, le colosse !

HERCULES PROFITE DES NOUVEAUX CHIPS ATI POUR RENOUVELER TOUTE SA GAMME, AVEC NOTAMMENT LA 9700 PRO, L'ARME ABSOLUE CONTRE NVIDIA !



Miniature. Malgré sa puissance, la carte est toute petite. On est bien loin des gigantesques Ti4600.

Question cartes graphiques, l'année 2002 aura été chargée. Apparition des GeForce 4, annonce du Parhélia de Matrox, retour au premier plan d'ATI avec sa série 9000. La révolution est en marche, comme le prouve la toute dernière carte Hercules, équipée du 9700 Pro, processeur phare du moment.

Le processeur, le R300, détient le record du nombre de transistors embarqués. Avec 107 millions, sa bande passante de 24,6 Go/s, ça booste ! A tel point qu'ATI a mis une alimentation externe pour soulager les ports AGP un peu faiblards. A noter également le support de l'AGP 8x, qui servira bien un jour, et la présence de... DirectX 9.0.

Installé sur le poste de Léo, pour faire tourner Mafia comme il se doit, cette carte a su tout de suite se faire aimer. A première vue, on se retrouve un cran au-dessus des GeForce 4 Ti4600. Tout le bien qu'on en pense sera confirmé par la suite avec les benchs. Hercules fournit pas mal de choses avec cette carte montée en 128 Mb de DDR : des drivers qui, pour une fois, ne posent aucun problème, un câble pour alimenter la carte, l'omniprésent PowerDVD... Et Morrowind en jeu complet. Sympa !

Les benchs ont été difficiles à faire. Ça ne vient pas de la carte, mais de Cooli et Léo. Ils se sont rués dessus, l'un pour Warcraft 3, l'autre pour Mafia. Aucun doute : le nv25 est bel et bien dans le vent. Il n'y a qu'à voir certains *framerates* sous 3DMark pour en être convaincu. L'*antialiasing* est de qualité et mérite bien d'être activé. Niveau *overclocking*, ça passe, et on peut monter à 320 MHz. Voilà de quoi s'occuper gentiment et faire tourner les tueries de cette fin d'année !

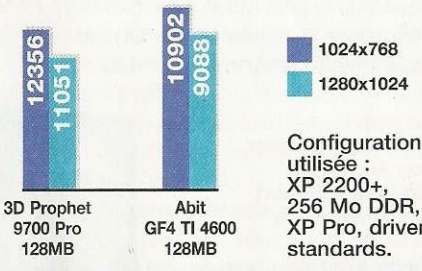
Reste le prix. 530 euros ! C'est cher, mais ce produit est de qualité. Il dispose en plus d'une bonne marge de progression, vu que l'AGP 8x et DirectX 9.0, ce n'est pas encore pour tout de suite. Un peu comme le nv30. Bien sûr, vous vous dites que tous les mois ça change. Un coup, il faut acheter une Ti4200. Deux semaines plus tard, une carte Matrox. Cette fois, de l'ATI. Et le mois prochain, ce sera...

Jérôme Firon

Récapitulatif

Modèle	HERCULES 3D Prophet 9700 Pro128MB
Gravure	0.15
Mémoire	128 MB DDR
Logiciels fournis	PowerDVD, Morrowind
Rendering pipelines	8
Support	DirectX 9.0, OpenGL 1.3
Sorties Ecran	DVI,TV,VGA
Accessoires	Adaptateurs Composite/S-Vidéo DVI/VGA
Prix	environ 530 euros

3DMark 2001 SE Pro



Configuration utilisée : XP 2200+, 256 Mo DDR, XP Pro, drivers standards.

EN BREF

Le 80

Western Digital propose de nouveaux monstres en USB 2.0. La barre est placée assez haut, avec un disque dur de 120 Go à 7200 tours. Le modèle 80 Go coûtera 230 euros. A peu de choses près.

Le 8x

Non, revenez ! Ce n'est pas pour parler d'un graveur CD en 8x, mais pour signaler la dernière évolution du port AGP. nVIDIA vient d'annoncer que toutes ses cartes récentes (GF4 Ti, GF4 MX et nForce2) étaient compatibles avec l'AGP 8x et qu'elles supportaient également les spécifications Intel AGP 3.0.

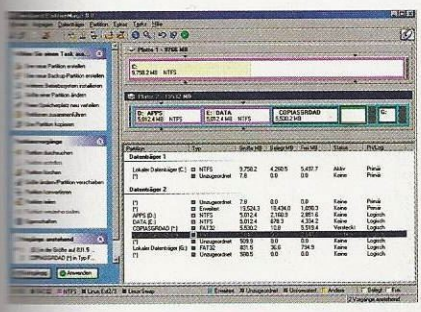
Le 48x

Juste histoire de dire que les graveurs fous vont se réjouir de voir débouler chez Imation les premiers CD... 48x certifiés. Environ 35 euros les 25 !

PARTITION MAGIC 8

La version 8 est magique

L'éditeur américain Power Quest nous livre la dernière mouture de son soft phare, Partition Magic. Indispensable de nos jours, compte tenu de la taille des disques durs actuels, ce soft déjà bien connu a dû sauver la plupart d'entre vous des erreurs sauvages de Windows. Bien loin du limité fdisk, il est en effet spécialisé dans le partitionnement et l'organisation des disques. Au programme : un explorateur de fichiers optimisé permettant de jongler aisément d'une partition à l'autre, même si les systèmes d'exploitation ne sont pas les mêmes. Les partitions cachées et leurs difficiles gestions ne devraient plus poser de problèmes (oups, j'ai 2 Go dans la nature après avoir installé Linux !). Il gère les partitions jusqu'à 160 Go ! La suite logicielle n'est pas en reste et on retiendra surtout un système de sauvegarde automatique bien pratique. Enfin le redimensionnement à chaud semble avoir être désormais une réalité. A 100 euros TTC, il se doit de figurer dans votre caisse à outils.

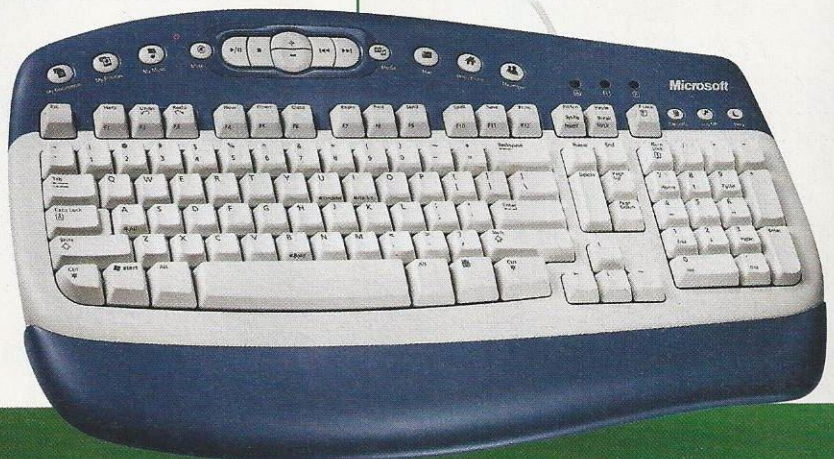


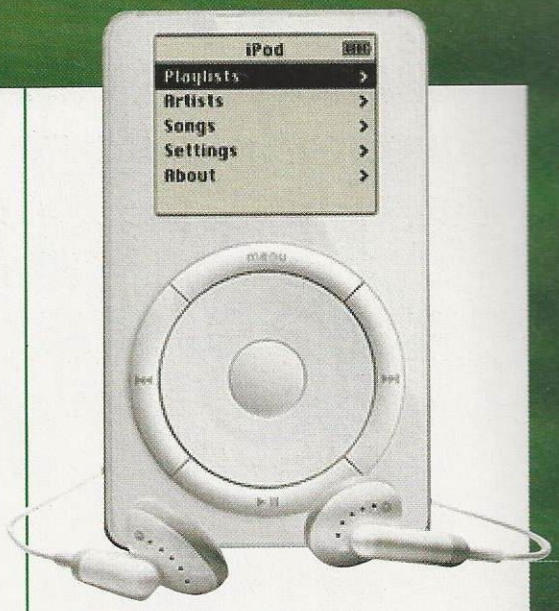
■ **www.powerquest.com/fr/**

MICROSOFT MULTIMEDIA KEYBOARD

Mais pourquoi donc y a-t-il un fil ?

Le Multimédia Keyboard est l'évolution de l'Internet Keyboard, classique de la gamme Microsoft. D'une jolie couleur bleue, le plastique qui le compose est agréable et les touches répondent bien. On en trouve une ribambelle sur le haut, servant de raccourcis dans les applications bureautiques les plus courantes. Hop ! J'ouvre mon Outlook Microsoft ! Vlan ! Je contacte mes copains fidèles à Microsoft avec la touche Messenger ! Je monte le son dans Windows Media Player avec... Tout ça pour 40 euros. Bon, trêve de plaisanteries, tout est paramétrable et on se fait très vite à l'abondance de fonctions de ce tout petit clavier. Petits problèmes cependant : le fil. On n'a pas idée. D'autant qu'au bout, on trouve un port PS2 ! Snif !

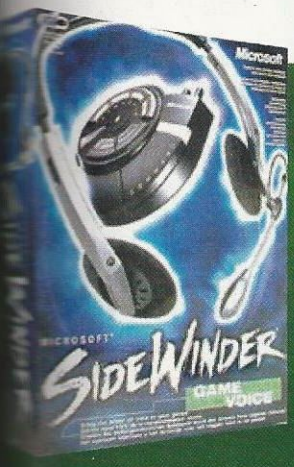




L'IPOD

Ça rend sourd, le Mac !

Apple a suspendu la vente de son lecteur MP3. L'iPod, le petit lecteur phare de la marque à la pomme s'est vu retiré des rayonnages pour danger pour la santé publique ! Il excédait les 100 décibels maximum pour un produit de ce type. Dépassement : 3 dB.... En vente depuis plus d'un an, c'est un test dans un magazine spécialisé qui a soulevé ce douloureux problème. Apple réfléchit actuellement à un *update* logiciel de ses lecteurs (et hop le bios !). Contactez votre revendeur le plus proche si vous craignez pour oreilles, sinon, roulez jeunesse. A suivre...



A deux, c'est mieux...

Microsoft vous offre un deuxième SideWinder Game Voice si vous achetez un exemplaire de cet accessoire culte du jeu en réseau.

... même si c'est rapide !

Alors qu'aux dernières nouvelles, IBM semblait peu à peu délaisser le marché des disques durs, voilà qu'il annonce désormais une toute nouvelle technologie, le Tag'n'Seek qui permet un gain de vitesse considérable. de l'ordre de 20 % !

L'ADSL enfin libre !

Free, le célèbre fournisseur d'accès à Internet, vient de lancer une offre incroyable. L'ADSL à moins de 30 euros par mois... avec prêt du modem gratuit. Allez donc vous inscrire sur leur site !

■ Site : adsl.free.fr

STRATEGIE

AMERICAN CONQUEST

PREMIÈRES IMPRESSIONS

American Conquest compte parmi les STR les plus prometteurs. L'équipe de GSC a su garder les fondamentaux de Cossacks, en y ajoutant un grand nombre d'innovations formidables...

La conquête du nouveau marché

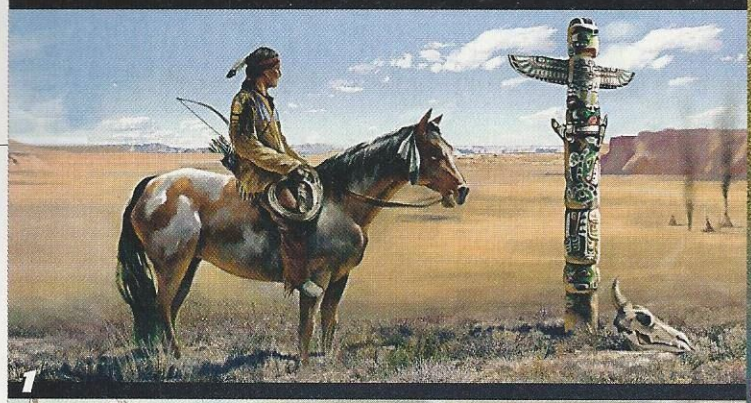
COSSACKS N'AVAIT PAS BIEN MARCHÉ AUX USA... ALORS GSC A ADAPTÉ SON TITRE RIEN QUE POUR LES AMÉRICAINS. C'EST MALIN, UN UKRAINIEN !

American Conquest, c'est un jeu de stratégie qui s'étale sur un peu plus de trois siècles, de 1492 jusqu'à 1813 exactement. Quand on lit le dossier de presse, le temps d'installer le jeu, on se demande s'il n'y a pas un peu d'abus. 16 000 unités qui s'affrontent dans la même partie, ça semble un peu gros. Une approche des batailles réaliste, prenant en compte des dizaines de paramètres... Qu'est-ce qu'ils se la racontent dans les communiqués de presse tout de même.

Le jeu comporte cinq campagnes pour un total de 42 missions. Rien que ça ! Les principes déjà remarqués dans Cossacks sont toujours là : gestion de ressources, production d'unités à grande échelle... Cependant, dès le tutorial, on note quelques petites différences. On ne "produit" pas des soldats de la même façon. Il faut tout d'abord des paysans, qui rejoindront par la suite le fort ou la forteresse. Quant aux bâtiments, ils peuvent contenir d'innombrables unités.

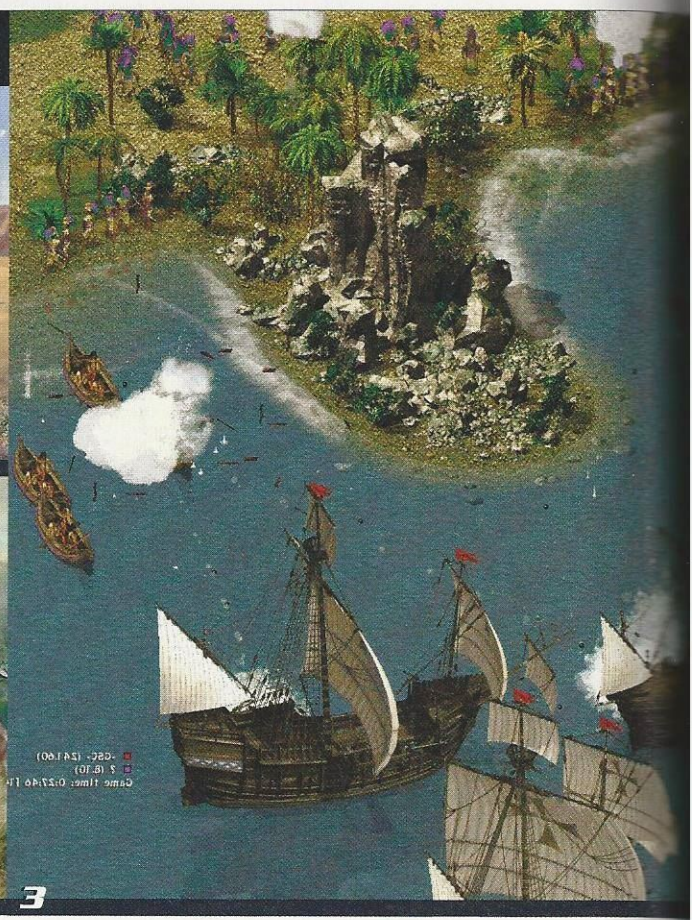
STRATEGIE

AMERICAN CONQUEST



1

2



3

Lorsque les paysans sont en place, on peut les laisser à l'intérieur pour qu'ils protègent les lieux d'un envahisseur potentiel. Plus ils sont nombreux, plus leur cadence de tir est élevée. Notez que ce ne sont pas les mêmes soldats qui sortent du fort ou de la forteresse, et que les autres bâtiments peuvent contenir diverses unités, chargées de le défendre le moment venu au péril de leur vie.

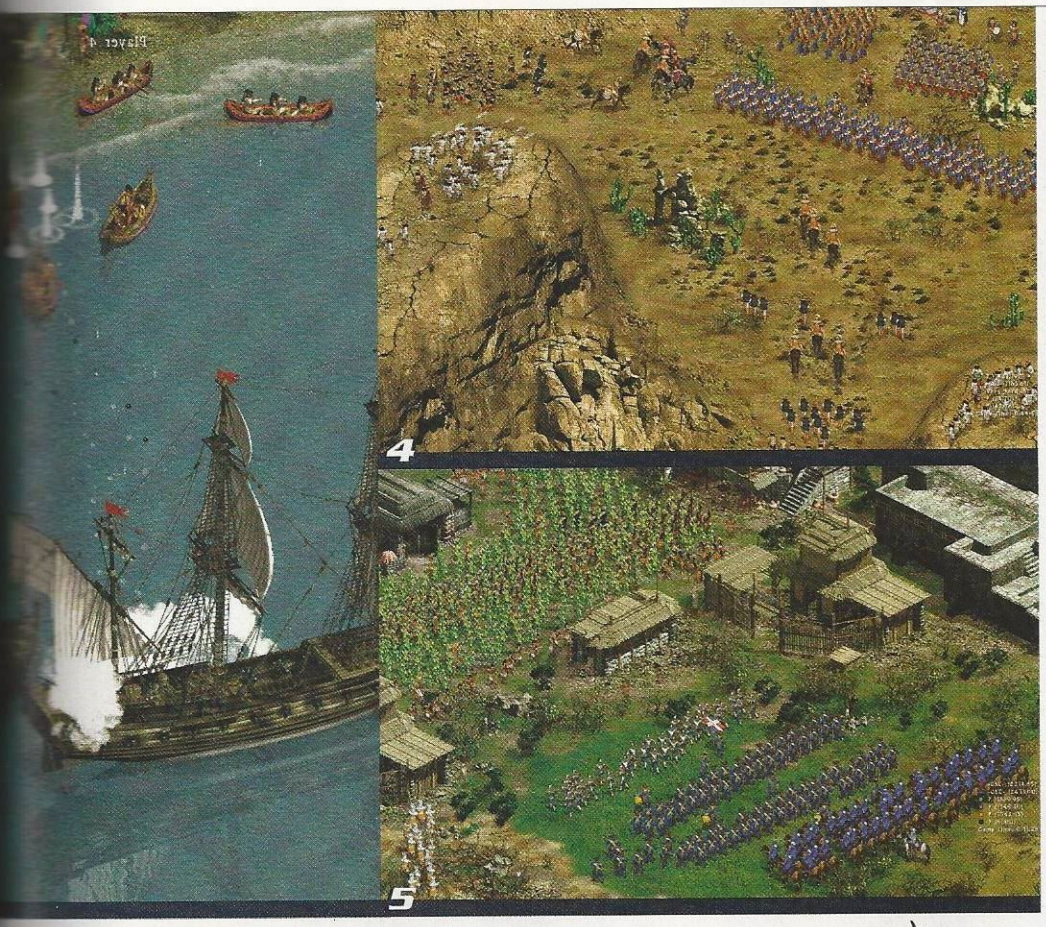
Dans la première mission, Christophe Colomb débarque. Ses hommes construiront une base sommaire et, surtout, il rencontrera pour la première fois les autochtones. Accompagné de quelques dizaines d'hommes, il anéantira des centaines d'ennemis. Le décor est planté. D'emblée, on comprend que chaque civilisation ne ressemble à aucune autre. Etant donné que le jeu se nomme American Conquest, le folklore sera différent des précédents Cossacks.

On sort de l'Europe pour partir à la rencontre des Sioux, des Aztèques, des Incas, des Mayas, des Hurons, des Iroquois... Et bien sûr, des Américains "civilisés". Mais ça, c'est pour bien plus tard dans le jeu. Tiens, ça s'arrête en 1813... Ça sent l'add-on Guerre de Sécession à plein nez !

Chaque civilisation possède ses propres bâtisses. Lorsque l'on commence des parties hors campagne, on s'aperçoit même que les stratégies sont différentes. En fait, il y a carrément deux jeux en un. Diriger des natifs de l'Amérique du Nord ou du Sud impose une tout autre manière de jouer, par rapport aux parties lancées avec des nations telles que la France, l'Angleterre, l'Espagne... En tout, il y a en 12.

Tous les défauts des premiers volets ont été gommés. De toute façon, ils n'étaient que mineurs. Maps tristounettes, un peu vides, pas si variées que ça... GSC a revu sa copie pour satisfaire les fans. American Conquest est composé de 30 types de terrains, soumis à quatre climats distincts, et peuplés de 200 espèces de végétaux et d'animaux. Sans parler des 1 000 éléments de décoration !

Les unités étaient un peu rigides, certes, et leurs animations un tantinet similaires aux grands classiques du genre... En gros, elles ne se tournaient que dans huit directions différentes. Ce petit détail appartient lui aussi au passé. Chaque



1 Mémoire sélective. Quel Américain se souvient des bases de son histoire ?

2 Guerres saintes. Rien de tel qu'un bon génocide pour asseoir une nation.

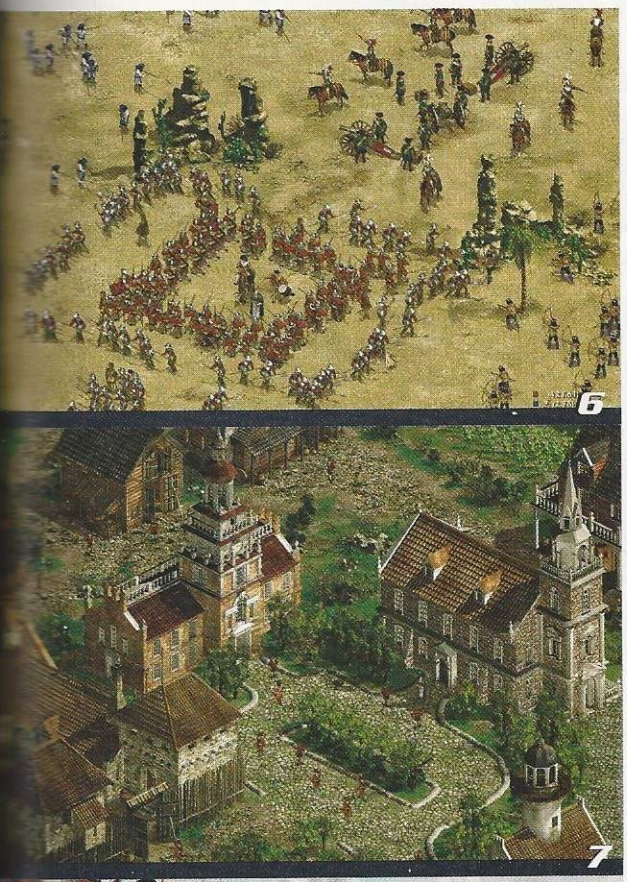
3 Glou glou. Maintenant, on voit des reflets dans l'eau.

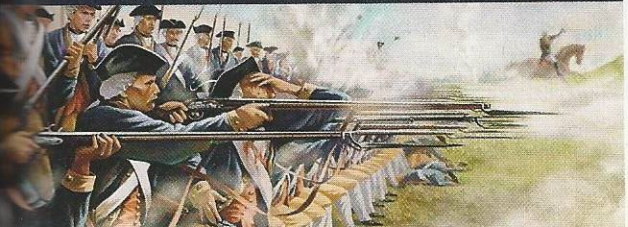
4 Stratégie. Placer ses hommes en hauteur est bien entendu un avantage majeur.

5 Dicton d'amour : "Un bon Indien est un Indien mort..." Argh !

6 Tête à tête. Les diverses technologies étant très différentes, les autochtones risquent de se faire massacrer.

7 New York. Quelques-uns des bâtiments américains sont encore en construction.





Chacun son style. La légèreté des tipis contraste fortement avec les buildings d'aujourd'hui, non ?

unité possède désormais jusqu'à 10 animations différentes et chaque personnage se tourne dans 64 directions. Quant à la difficulté... Aïe ! C'était dur, Cossacks ! Celle de AC a été revue à la baisse, même si quatre niveaux sont dispos.

Mais ce n'est pas tout. Nous avons pu y jouer de nos propres mains. Longtemps, au détriment de toutes les règles de bouclage. Impossible de s'arrêter ! On perd la notion du temps. Chaque mission est un jeu complet en soi. Pas une d'entre elles ne ressemble à une autre. C'est tout bonnement incroyable ! A chaque fois, les objectifs sont bien distincts. Evidemment, on construit toujours une base de la même façon. Mais...

A chaque fois, on a l'*upgrade* supplémentaire qui améliorera davantage la défense du fusiller, l'attaque du canonnier, la vitesse de construction, la production des mines... 300 en tout ! En général, quand on décrit le type de missions, on trouve toujours les trois mêmes genres : anéantissement total, défense, protection et ça s'arrête là. Pas cette fois !

Sept civilisations sur un même

Dans American Conquest, il n'est pas rare d'arriver sur une carte déjà occupée par plusieurs civilisations. En voici la liste :

1 Les Sioux.
L'union fait la force. Et c'est assez facile de constituer une armée de milliers de Sioux.

2 Les Mayas.
Sur cette carte, il y a deux camps mayas. Eux aussi sont nombreux.

3 Les Américains.
Cette nation n'est pas présente en 1500. Mais par la suite, elle sera opposée aux Indiens.

4 Les Espagnols.
Leur arbre technologique est très développé. Si on améliore les paramètres d'une unité, ils deviennent difficiles à battre.

5 Les Français.
Quelques petites différences par rapport aux Espagnols, comme les Anglais d'ailleurs.

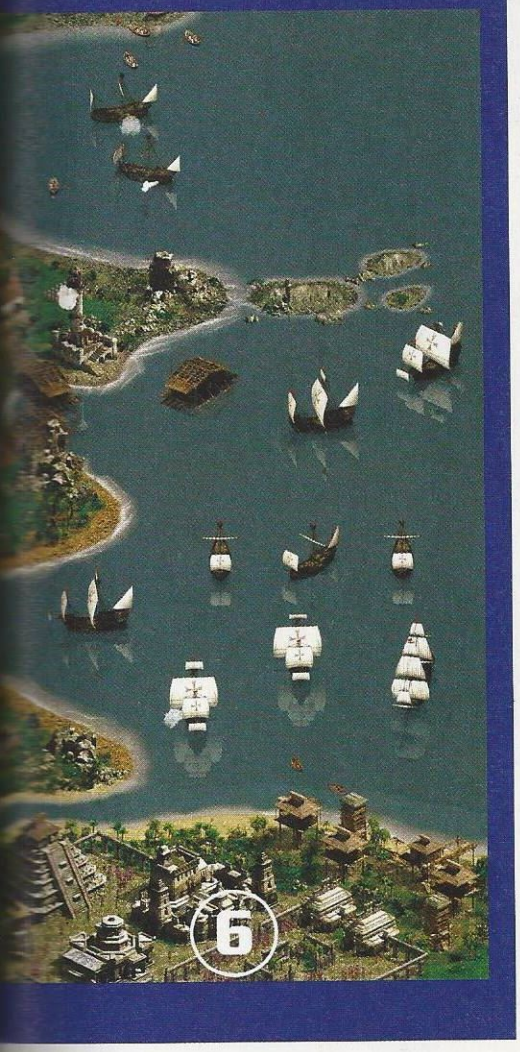
6 Les Aztèques.
Leurs pyramides sont de formidables places fortes, très difficiles à capturer.

7 Les Iroquois.
Une armée de milliers d'hommes, c' est toujours très impressionnant. Mais bonjour la chair à canons.

Captures de bases, rencontres, débarquement... Jamais, sur la vingtaine de missions auxquelles nous avons pu jouer, nous n'avons eu l'impression de vivre deux fois la même chose. Certes, les spécifications techniques sont déjà extraordinaires. Mais on peut faire un jeu moyen avec un moteur extraordinaire. Là, c'est loin d'être le cas. Serait-il alors exempt de défauts ?

Le réalisme du champ de bataille a été poussé à outrance. Non, ce n'est pas spécialement *gore* ! Le nombre de paramètres dont le jeu tient compte dans une confrontation est tout bonnement ahurissant. Grande nouveauté : le moral des troupes compte. Trop de morts et c'est la panique ! On les remet d'aplomb en les accompagnant d'un porte-drapeau ou d'un tambour.

territoire



1 Caravelle. La taille de certains bateaux est tout simplement incroyable.

2 Plumes. Voici le genre de dessins ayant servi à la base de ce projet. Les plumes à la plume : magnifique !

3 Panoplie. Admirez la panoplie complète du parfait envahisseur. Une carte pour se rendre sur place, et des armes... au cas où l'accueil laisserait à désirer !

1

2

3

L'expérience des armées entre aussi en ligne de compte. Ajoutez un quelconque général et vous aurez la formule parfaite pour refaire léna. Non, pas léna, nous sommes dans American Conquest. Mais vous aurez compris l'idée. La façon d'entrer en contact avec l'ennemi (de face, de flanc, par derrière) a également son importance. Même si les deux jeux n'ont rien à voir, le réalisme d'American Conquest n'a rien à envier à celui d'un Ground Control.

En mode Multijoueurs, ce sera aussi un grand événement. On y trouve encore des idées épatantes. Passons sur ces autres considérations techniques et, finalement, très habituelles : jusqu'à 7 joueurs, par LAN ou Internet. GSC va mettre au point un serveur dédié à leurs jeux. Sur celui-ci, tous les joueurs d'American Conquest vont s'étriper. C'est évident ! Les 100 meilleurs entreront dans le classement des plus doués.

Il faudra cependant asseoir sa réputation. Les autres pourront se contenter d'y assister en tant que simple spectateur. Tous les mois, des défis seront lancés. Et il sera possible d'assister à ces parties en direct comme pour un match de football ou un quelconque événement sportif ! L'ensemble du système s'appelle Vizor.

Le jeu parfait serait-il un savant cocktal de beaux graphismes, d'un pur gameplay, de bonnes idées et d'un peu d'audace ? Avec un titre comme American Conquest, il semblerait que la réponse soit oui. Définitivement oui !

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Focus
DÉVELOPPEUR : GSC Games
GENRE : Stratégie
SORTIE : 22 Octobre 2002
SITE INTERNET : www.gsc-game.com

ACTION

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LA COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Les graphismes sont beaux, mais on se rend vite compte que c'est une adaptation de la version console, non finalisée pour le moment.

Tolkien Intera

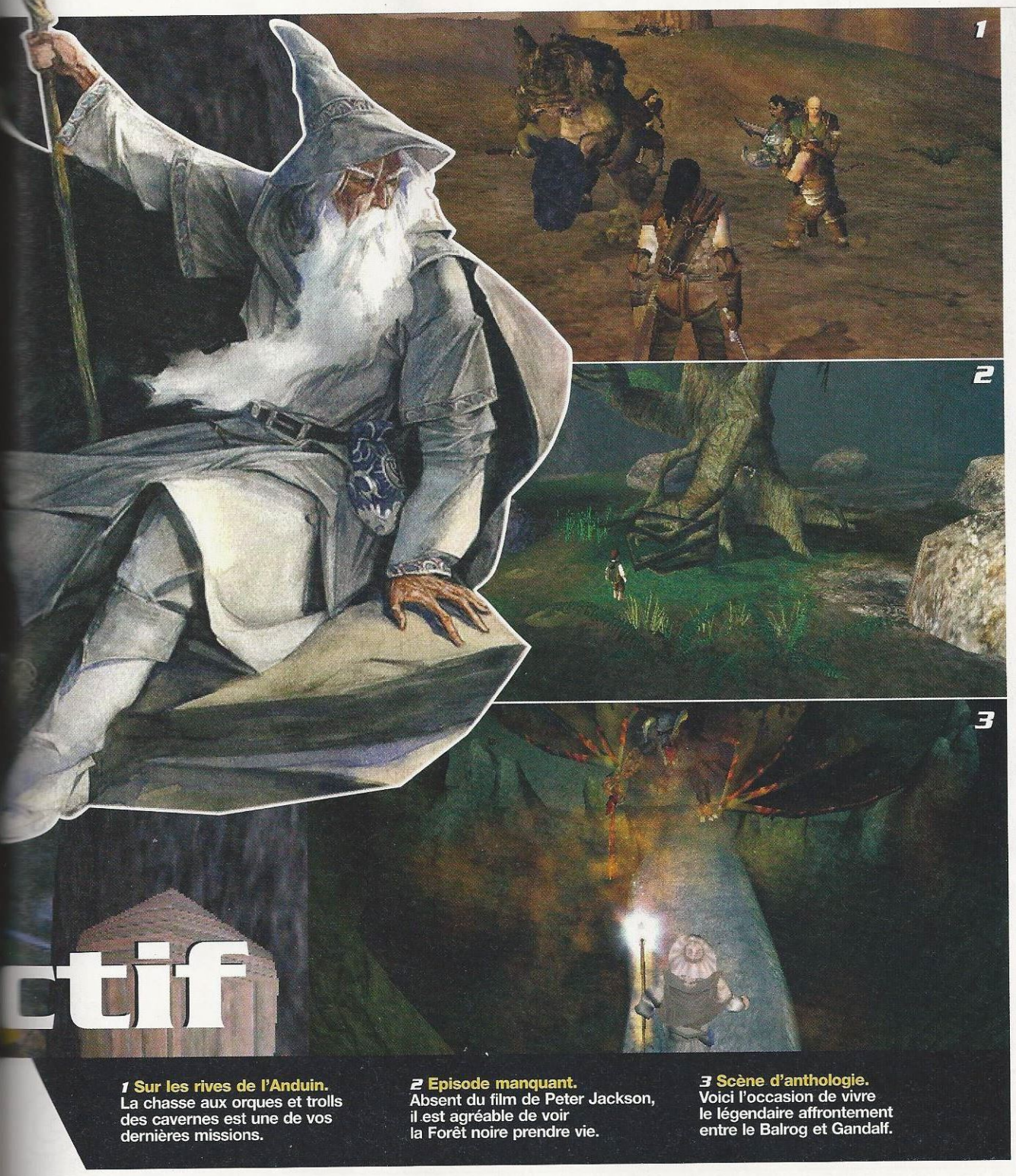
TIRÉ DU ROMAN DE TOLKIEN, DONT LA RÉADAPTATION ÉTAIT TRÈS ATTENDUE, CE JEU D'ACTION PROPOSE DE PRENDRE EN MAIN LA DESTINÉE DE LA COMMUNAUTÉ...

Pour ceux qui s'en souviennent encore, *Le Seigneur des Anneaux* avait déjà fait l'objet d'un jeu vidéo, mais il s'agissait d'un jeu de rôle. Ce coup-ci, c'est un jeu d'action 3D qui nous arrive, développé par Surreal Software avec le moteur amélioré de Drakkan, leur précédente œuvre. Vous connaissez déjà tous l'histoire par cœur, il est donc inutile de s'étendre dessus.

En revanche, gardez en tête que ses péripéties reflètent plus l'esprit du roman (l'épisode de la Forêt Noire est présent par exemple) que celui du film, dont l'adaptation est aussi en cours de développement, mais chez Electronics Arts cette fois.

Comme nous l'avons dit, cette preview du Seigneur des Anneaux dispose d'un gameplay console. Mais ne vous inquiétez pas, on nous a promis qu'une seconde équipe de développement travaillait tout spécialement à donner un air beaucoup plus PC aux icônes, aux menus... Toutefois, certains éléments console restent inévitables, comme la jouabilité simplifiée et le monde beaucoup plus linéaire que dans un classique du genre sur PC. Le peu de liberté accordée au joueur lors de son exploration du monde en est la preuve flagrante.

Il est assez frustrant au début de buter contre des murs invisibles dès que vous désirez vous éloigner des sentiers battus. Heureusement, on s'y habitue très vite, ainsi qu'aux contrôles du personnage qui, au final, dispo-



1 Sur les rives de l'Anduin. La chasse aux orques et trolls des cavernes est une de vos dernières missions.

2 Episode manquant. Absent du film de Peter Jackson, il est agréable de voir la Forêt noire prendre vie.

3 Scène d'anthologie. Voici l'occasion de vivre le légendaire affrontement entre le Balrog et Gandalf.

se d'une panoplie de mouvements identique, voire plus fournie, que les autres jeux sur ce support. En effet, en plus des sauts et autres déplacements furtifs, il peut esquiver les coups, les bloquer…

Sachez quand même que ce "il" se décline en trois personnages (Frodon, Aragorn et Gandalf) que vous incarnerez à différents moments du jeu. Et à chaque personnage correspond un style technique particulier. Frodon, propriétaire de l'Anneau, est plutôt enclin à utiliser une stratégie furtive afin de se dérober aux cavaliers noirs qui le recherchent. Gandalf, quant à lui, fait appel à la magie pour s'extirper des situations dangereuses là où Aragorn fonce tête baissée, son épée à la main, ou utilise son arc, le temps de laisser les ennemis venir jusqu'à lui.

Mais vous n'êtes pas seul car, même si vous ne pouvez les incarner, certains membres de la Communauté vous aideront. Et des ennemis, vous en affronterez 28 types, des simples monstres aux boss de fin que vous retrouverez à des moments clefs, comme le fameux Balrog. En somme, cette version est très fidèle au roman, et sur fond d'aventure, par le biais d'accomplissement de quêtes, elle met fortement l'accent sur le combat.

Loïc Claveau

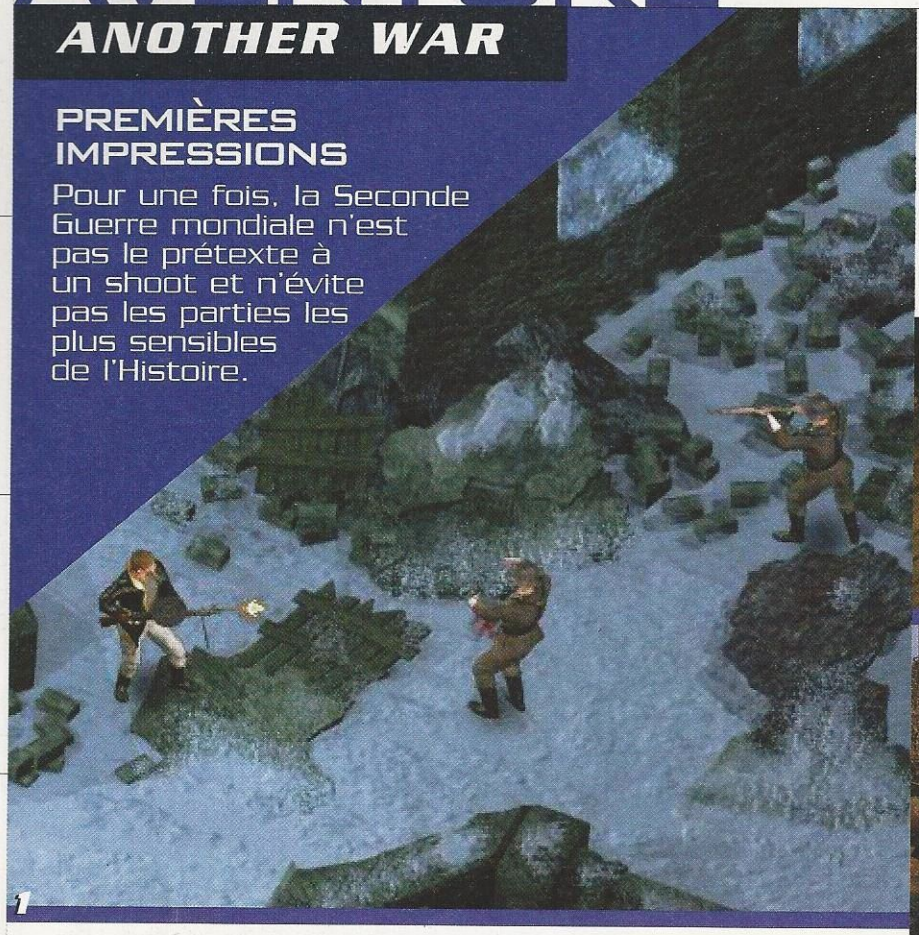
ÉDITEUR : Vivendi Universal Games
DÉVELOPPEUR : Surreal Sotware
GENRE : Action 3D
SORTIE : début novembre
SITE : www.lordoftherings.com

AVENTURE

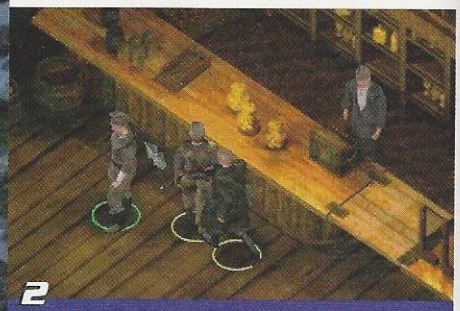
ANOTHER WAR

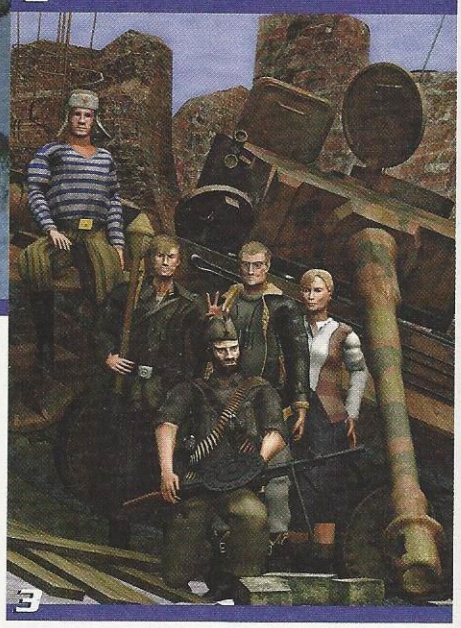
PREMIÈRES IMPRESSIONS

Pour une fois, la Seconde Guerre mondiale n'est pas le prétexte à un shoot et n'évite pas les parties les plus sensibles de l'Histoire.



1 Sanglant.
La Gestapo, on la reconnaît au premier coup d'œil.
2 Ruse.
Le comportement de votre héros est étroitement lié à son degré d'intelligence. Oubliez l'infiltration avec le molosse !
3 Combat.
L'aventure se déroule en Europe, où les pires atrocités ont été perpétrées.





Enrôlez-vous dans l'armée !

ENCORE LA GUERRE 39-45 ! HEUREUSEMENT, CE N'EST PAS UN STR, MAIS UN RPG SYMPA...

Les Polonais de Mirage Interactive avaient déjà sorti un jeu sur la Seconde Guerre mondiale : un FPS pas folichon du nom de Mortyr 2093-1944. Cette fois, ils remettent le couvert avec un RPG dans lequel on affronte les nazis au cœur de l'Europe occupée. L'histoire débute ainsi : vous quittez les Etats-Unis pour aller voir Pierre, un ami français qui a des ennuis à cause de sa passion pour les antiquités. En fait, les Allemands lui ont demandé de s'occuper d'objets de grande valeur ayant appartenu à des collectionneurs juifs de renom. Mais vous arrivez trop tard pour qu'il puisse vous livrer le secret d'un mystérieux livre. Et la Gestapo vous arrête...

En gros, ça se joue comme un Baldur's Gate. Pas mal de dialogues, d'éléments classiques aux jeux d'aventure, mais aussi des combats au cours desquels il vous faudra habilement cliquer pour vous défaire des nazis. Le héros est "upgradable" à souhait. Vous recevez des points qu'il vous faudra judicieusement attribuer selon certains critères. Plusieurs types de personnages sont disponibles : le bourrin, le voleur, l'intello... Et votre choix va vraiment compter ! L'intellectuel peut parler allemand avec un Boche, alors que le bourrin le dessoudera à l'aide de sa sulfateuse.

L'interface est vraiment sympa : on clique pour se déplacer, un inventaire permet de choisir ses objets... Pour tout le reste (dialogue, action...), c'est à la souris que ça se règle. Que les fans d'actions se rassurent, il existe un mode bien particulier qui s'appelle le Combat. Que de nuits blanches passées à la recherche de ce nom ! Bon, vous l'aurez compris, on bascule "en mode Nettoyage", le héros sort les pétoires et un curseur apparaît ! On se croirait dans un FPS. On refait le plein de munitions, on déniche de nouvelles armes... Au pire, on finit les mecs à mains nues. A la guerre comme à la guerre !

Là est le point fort de ce jeu ! Autour d'une intrigue assez complexe se dessine une satire du nazisme et un message se dégage déjà de cette bêta. Espérons que les auteurs n'opteront pas pour un gameplay plus orienté vers l'action et privilégieront le réalisme et l'aventure. A suivre...

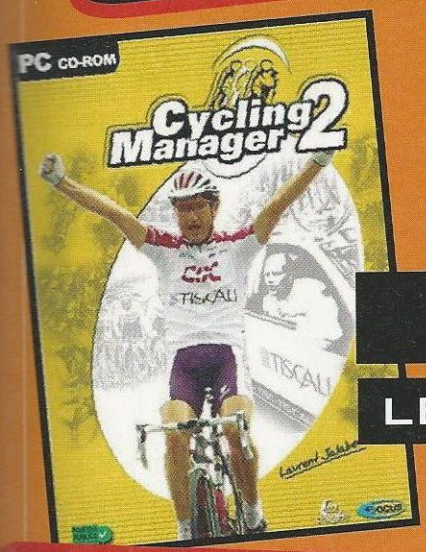
Jérôme Firon

ÉDITEUR : Cenega
DÉVELOPPEUR : Mirage Entertainment
GENRE : Aventure
SORTIE : décembre 2002
SITE INTERNET : www.anotherwar.com

PRIX SYMPA

OFFRE SPÉCIALE

45€

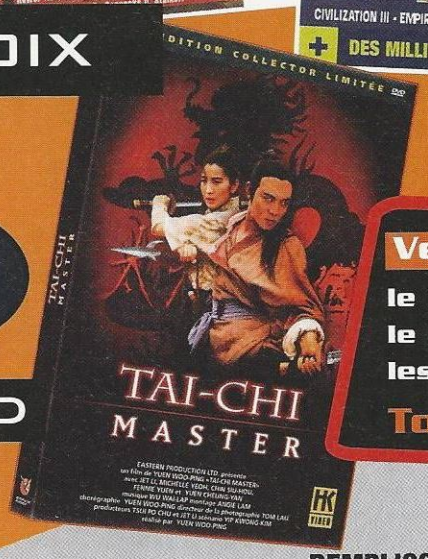


AU CHOIX

LE JEU

OU

LE DVD



Version JEU

le jeu .....39,00 €
le Hors série .....5,50 €
les 11numéros ..61,49 €
Total .....~~105,99~~ €

Version DVD

le dvd.....30,45 €
le Hors série .....5,50 €
les 11numéros ..61,49 €
Total .....~~97,44~~ €

* dans la limites des stocks disponibles

REMPLISSEZ VITE CE COUPON ▼

BULLETIN D'ABONNEMENT

Gen4 PC CD-Rom

GEN4 PC 160
HS-DVD-JEU

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
46, rue Troyon
92310 SÈVRES
Tél. : 01 46 90 20 00
Fax : 01 46 90 20 44

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Oui je m'abonne à GEN4 PC CD-ROM pour 11 numéros (dont 2 CD chaque mois) + 1 hors-série au prix exceptionnel de 45 € (Prix étranger et DOM : 75 €)

❒ Réabonnement Votre choix : ❒ Jeu ❒ DVD

Adresse de réception du magazine

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____
Pays : _____ Tél : _____
E-mail : _____

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Computec Media France

Date et signature (obligatoire) : _____

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

ACTION
HOVER ACE

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Hover Ace, c'est une course futuriste très rapide qui vous réconciliera avec vos PC. Maintenant, vous regarderez les consoles avec dédain...

Wipe Out, puissance mi

APRÈS STALKER, COSSACKS 2 ET AMERICAN CONQUEST, SON DERNIER BÉBÉ... UN TITRE QUI N'A RIEN À ENVIER À

Avant de rencontrer Anton Bolshakov, on avait un peu révisé sur le site Web de GSC Games, histoire de se mettre au parfum. Une première constatation s'imposait : si les *screens* n'étaient pas truqués, si le gameplay était correct, ce titre allait forcément devenir une référence. Le principe du jeu est certes assez classique, mais la réalisation est tout bonnement incroyable. Il faut le voir tourner pour le croire. Ça va vite, très vite ! C'est lumineux ! Ça explose de partout ! C'est génialement prenant !

Le concept ne s'arrête pas à une simple course. En fait, vous pouvez être premier même en arrivant deuxième. Plusieurs paramètres sont pris en compte. Tout d'abord, votre position sur la ligne d'arrivée, mais aussi votre nombre de frags et les bonus récupérés durant la course. L'addition de ces trois données vous donne un certain nombre de points qui détermineront votre position réelle. Plus vous gagnez, plus vous avez d'argent. Et vous pouvez alors changer de véhicules, les équiper plus efficacement, les booster...

Le jeu en quelques chiffres : 16 circuits, 15 véhicules, une bonne quinzaine d'armes (dans deux catégories : missiles ou armes rapprochées), autant d'*upgrades* (armures, moteurs...) et une IA adaptée à chacun de vos concurrents. Sans oublier six modes de jeu différents.

Les courses se déroulent à une vitesse folle. Le cerveau a du mal à enregistrer toutes les informations tant c'est rapide ! Impossible de tout faire à la fois : shooter les adversaires, être premier, prendre les bonus et les armes.

Ce titre est un parfait mix entre les FPS et les courses. La preuve, on essaie d'être deuxième en permanence pour

1 **La gatling.** Son tir est dévastateur, mais elle tire moins vite que le laser.
2 **Le fusil.** Dans les armes de première catégorie, c'est la plus dévastatrice. Mais la cadence de tir est mauvaise et il ne faut tirer qu'à coup sûr.
3 **Le laser.** Une très bonne cadence de tir, mais une efficacité plutôt moyenne.
4 **Vue arrière.** Très pratique pour voir ce qui ne va pas tarder à vous tomber dessus.
5 **Ouf !** C'est tombé juste derrière.
6 **Bonus vital.** Le bouclier permet d'éviter bien des déboires.
7 **Feu d'artifice.** Au loin, un des plus beaux missiles du jeu qui s'éclate en plusieurs parties pour tomber sur tous les concurrents.

le !

GSC GAMES NOUS PRÉSENTE SES PRÉDÉCESSEURS !

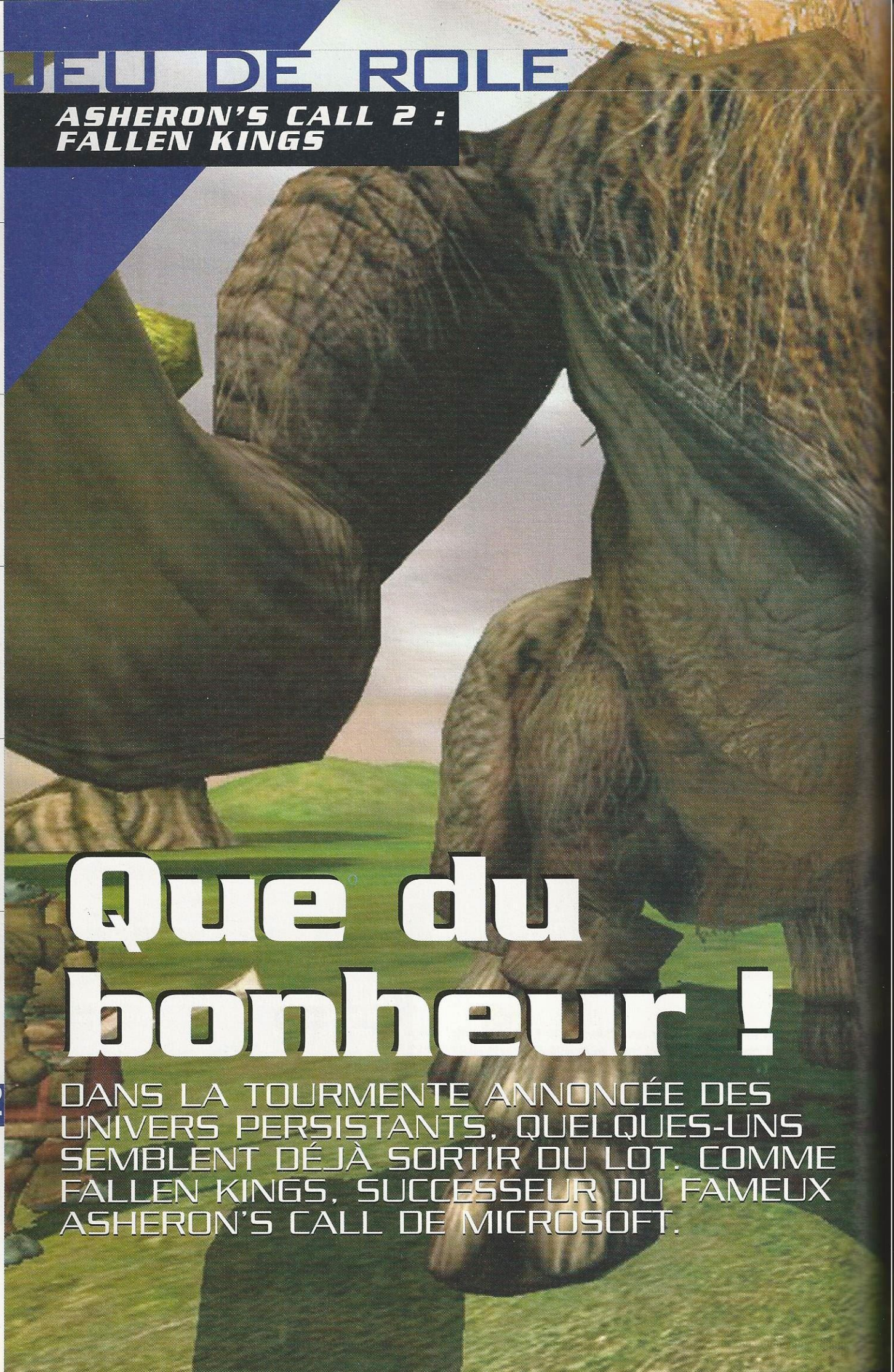
passer son temps à tirer sur les adversaires. Et finalement mettre un bon coup de boost dans la dernière ligne droite. Par ailleurs, la personnalité de chacun des concurrents est frappante. En fait, ils ont tous une IA adaptée, unique. Un fou furieux de la gâchette, un adepte des trajectoires propres, un maniaque du bonus... Ils réagissent différemment en fonction de leur position.

On attend d'habitude ce genre de jeu sur console. Mais là, surprise, on a droit à une bombe sur PC !

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : NC
DÉVELOPPEUR : GSC Games
GENRE : Action
SORTIE : NC
SITE INTERNET : www.gsc-game.com

ASHERON'S CALL 2 : FALLEN KINGS



Que du bonheur !

DANS LA TOURMENTE ANNONCÉE DES UNIVERS PERSISTANTS, QUELQUES-UNS SEMBLENT DÉJÀ SORTIR DU LOT. COMME FALLEN KINGS, SUCCESSEUR DU FAMEUX ASHERON'S CALL DE MICROSOFT.

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Ce qui frappe de prime abord : la qualité graphique. Les décors, les ombres et surtout les couleurs vous en mettent plein les mirettes...

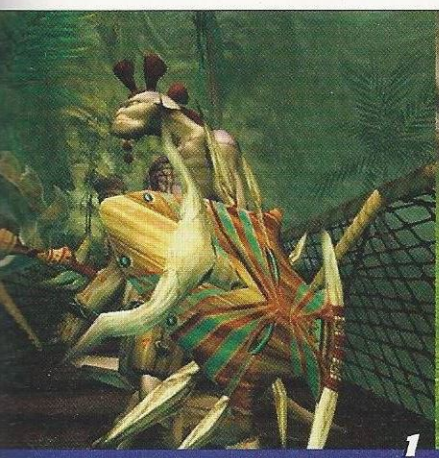
Voilà trois ans sortait le premier MMORPG de Microsoft. Mais Asheron's Call ne fit pas le carton d'un Ultima Online ou d'un Everquest (environ 80 000 clients contre près de 400 000 pour ce dernier). Malgré une très bonne réalisation, il obtint, à défaut d'autre chose, un succès d'estime. Depuis, de l'eau a coulé sous les ponts, et Turbine Entertainment, l'équipe de développement, a beaucoup appris de son erreur. Elle revient donc à la charge avec la suite : Fallen Kings. Sera-t-il digne de son aîné ? Eh bien, il faudra attendre la sortie finale pour se prononcer . Mais on peut déjà annoncer que ce projet est ambitieux et qu'il fera parler de lui. Il semblerait que Microsoft ait décidé de mettre le paquet en ce qui concerne les univers persistants. Quels sont alors ses atouts par rapport aux myriades de MMORPG annoncées ?

JEU DE ROLE

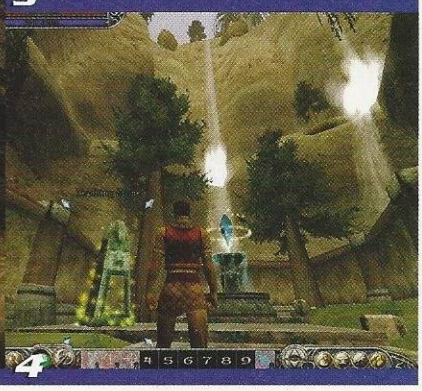
ASHERON'S CALL 2 : FALLEN KINGS

Tout d'abord, l'expérience. Avec déjà un titre *online* au compteur, les développeurs ont compris à quel point certains joueurs savent se montrer difficiles à satisfaire, ces derniers n'hésitant pas à travailler à contre-courant pour obtenir un avantage sur les autres *gamers*. On les appelle tricheurs, exploiteurs de bugs... Mais le plus important, c'est que Turbine, conscient des dégâts infligés à Asheron's Call, est désormais vigilant. Connaissant désormais quelles sont les limites d'un jeu online, l'équipe a donc décidé de ne pas faire des promesses qu'elle ne pourrait tenir.

Ensuite, AC est le seul univers persistant à bénéficier d'un événement mensuel. Evénement qui, grâce à un patch, fait évoluer physiquement son environnement et propose une grosse quête à résoudre. Le système reste donc en vigueur et se voit adjoindre de nouveaux éléments : les Vaults. Ce sont des donjons qui nécessitent une clef spéciale (un glyphe), et qui se différencient des donjons traditionnels par le fait que les monstres que vous y affrontez ne vous donnent aucun objet (XP ?) Le véritable joyau se trouve en fait dans la salle aux trésors, gardée par le boss



1 Personnalisation.
Plus vous évoluez dans le jeu, plus les objets que vous trouvez sont magnifiques, à l'instar de ce bouclier.
2 A la Final Fantasy.
Quand vous êtes blessé, des points de dégâts qui s'échappent vers le ciel.
3 Work in progress...
A ce stade, rien n'était terminé. Et c'était déjà pas mal du tout...
4 Au commencement.
AC2 dispose de bornes de tutorial qui vous expliquent les rouages du jeu.
5 Le noir vous va si bien.
Des couloirs lugubres, des monstres étranges... C'est bon, ça !



de fin. L'acquérir vous donne non seulement droit à des pouvoirs spéciaux, des points d'expérience ou encore des objets... Mais en plus, cela vous dévoile une partie de l'histoire de Dereth, le monde dans lequel vous vivez.

Il faut savoir qu'entre AC1 et AC2, plusieurs générations se sont succédé après qu'un cataclysme a détruit toutes les villes, poussant les habitants à s'exiler sous terre. Ainsi, les explorateurs, s'ils commencent le jeu dès le début, auront l'opportunité de voir le monde tel qu'il est lorsque les peuples s'aventurent enfin hors de leur refuge pour retrouver le soleil. Ensuite, au fil du temps et des patches, les villes seront rebâties à mesure que les joueurs prendront soin d'elles. Et si l'impact n'est pas immédiatement visible, il le sera petit à petit. Mais au final, tout ne dépendra que de la volonté des joueurs. Plus ils se concentreront autour d'une ville, plus celle-ci renaîtra de ses cendres. Turbine mesurera l'attention que ceux-ci portent à une ville via leur utilisation d'ateliers de travaux manuels : forge, teinturerie...

UNE ÉCONOMIE BASÉE SUR VOS ACTIONS

Asheron's Call 2 s'est doté d'un système de "tradeskill" (compétence de commerce) qui rivalise avec celui d'Ultima Online. On ne se contente plus d'acheter des matières à l'état brut pour ensuite en faire des objets fignolés. Désormais, il faut les "miner" soi-même. Certes, l'idée n'est pas nouvelle, mais son exécution est ambitieuse. Turbine a dans l'idée de créer une véritable économie basée sur les actions des joueurs. Ainsi, chaque personnage est limité à cinq coups de pioches par ressource (bois, pierre, acide, cristaux, fer) et par jour (réel, et non dans le jeu). Vous conviendrez que chacun est soumis à un régime draconien, mais ceci vous encourage à acheter des ressources, voire à payer des gens pour les extraire. D'autant plus que vous ne "minez" pas toujours avec succès.

JEU DE ROLE

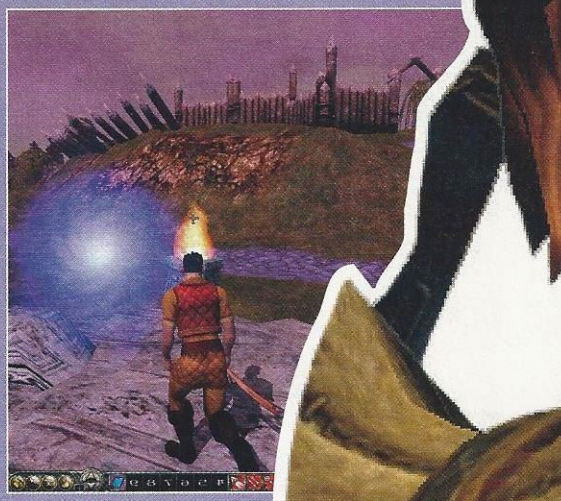
ASHERON'S CALL 2 : FALLEN KINGS

La mort

Comme dans le premier, la mort est gérée de façon particulière. Lorsque votre personnage est tué, vous vous retrouvez à la Pierre de Vie (Life Stone) auprès de laquelle vous avez choisi de réapparaître. Vous avez un malus de Vitae (un pourcentage de votre total), élément qui représente le bien-être de votre personnage, autrement dit sa vie, sa mana, et son efficacité au combat. Afin de la récupérer, il vous faut accumuler de l'XP en tuant des monstres. Mais désormais, ces points ne sont plus absorbés dans le regain de votre Vitae. Vous en bénéficiez malgré tout. En d'autres termes, cet XP est à double usage ; il annule votre malus, mais continue à vous faire progresser pour votre futur niveau.

Métro

Parce qu'il est impossible de traverser ce monde gigantesque en courant, AC 2 a disposé pour vous des stations de téléportation un peu partout. Ces dernières sont reliées entre elles sous forme de plusieurs Cercles (les "Rings") organisés par région. Ces stations sont en fait représentées par des plates-formes sur lesquelles se trouvent des boules d'énergie de couleurs vives. Le meilleur endroit pour les trouver sont les villes, qui possèdent différentes ouvertures vers d'autres régions.



Bref, une fois que vous avez amassé tous les éléments requis, il s'agit ensuite de trouver l'atelier adéquat et de travailler à côté afin de bénéficier d'un bonus de compétences. Quant aux types de métiers que vous pouvez exercer, ils restent traditionnels (armurier, forgeron, fabricant d'outils), mis à part une nouvelle pratique se nommant "Gambling" (parier, comme au casino). Contre argent sonnant et trébuchant, elle dote vos épées et armures de pouvoirs spéciaux mais temporaires. La particularité de ce système est que la plupart des pièces d'équipements trouvées ou créées sont restreintes à une des trois races jouables (Humain, Lugian et Tumerok). Les métiers s'en trouvent eux aussi divisés en sous-spécialités. Ce qui fait qu'un armurier, fabriquant des cuissardes pour les Hommes, ne peut en fournir aux Tumeroks ou aux Lugians.

Tout ça s'inscrit dans l'état d'esprit d'AC2, qui tente d'instaurer un développement centré sur les races plutôt que sur les statistiques propres à chaque avatar. Exit donc les valeurs

pour la force, la dextérité, l'intelligence, le charisme ! Désormais, tous les personnages sont identiques et n'augmentent leurs points de vie ou de mana qu'en atteignant un certain niveau d'expérience. Ce qui va les différencier, c'est l'Arbre de compétence. Unique pour chaque espèce, il offre de nombreuses ramifications dans les trois écoles de combat : Magie, Mêlée et Tir à distance. En fait, Il se compose d'une suite de coups spéciaux ou de "buffs" (un boost de votre vitesse de course, d'attaque ...) que vous pouvez améliorer en y rajoutant des points.

L'accession à de nouvelles aptitudes, ainsi qu'aux arbres annexes (spécialisation dans une école de combat) dépend de votre niveau d' expérience. A côté, il existe aussi un "Arbre Special", commun à toutes les races, qui octroie des pouvoirs spéciaux, liés au système de "Kingdom". Cet élément, quelque peu semblable au RvR de Dark Age of Camelot, a pour but de regrouper des joueurs sous différentes bannières afin de les faire s'affronter pour un contrôle symbolique des territoires (aucun moyen de s'approprier des terres). Quant à la technique, il n'y a qu'à regarder les graphismes pour commencer à saliver, à condition que vous ayez la machine de course adéquate, bien entendu.

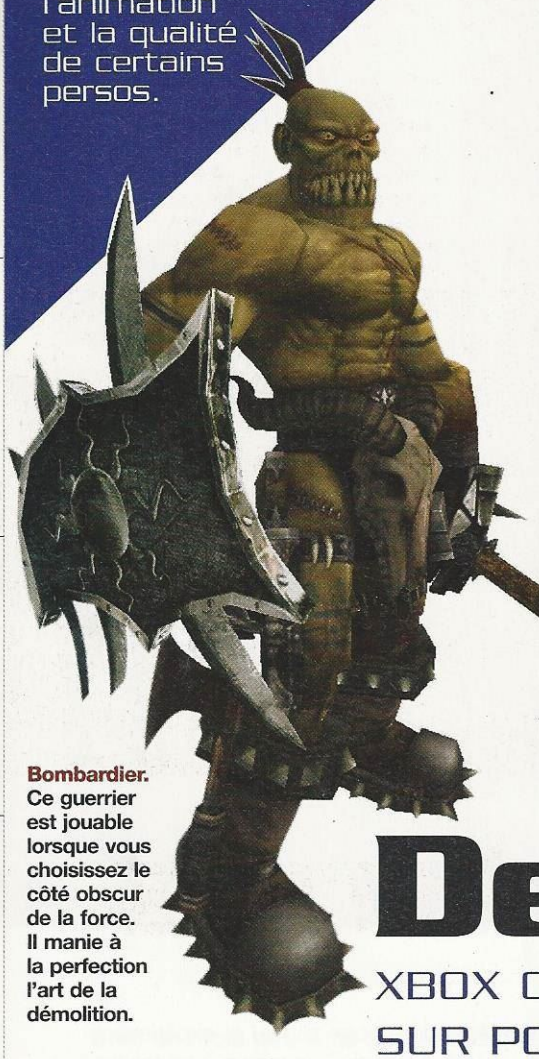
AC 2 garde le principe cher au premier : donner la possibilité aux joueurs d'évoluer dans un monde sans zones de chargements, excepté pour les donjons qui sont accessibles via des portails magiques. Seul petit défaut à l'heure actuelle : l'ambiance sonore encore assez pauvre. Ceci dit, il ne s'agit que d'une bêta, certes bien avancée, toujours en quête d'améliorations.

Loïc Claveau

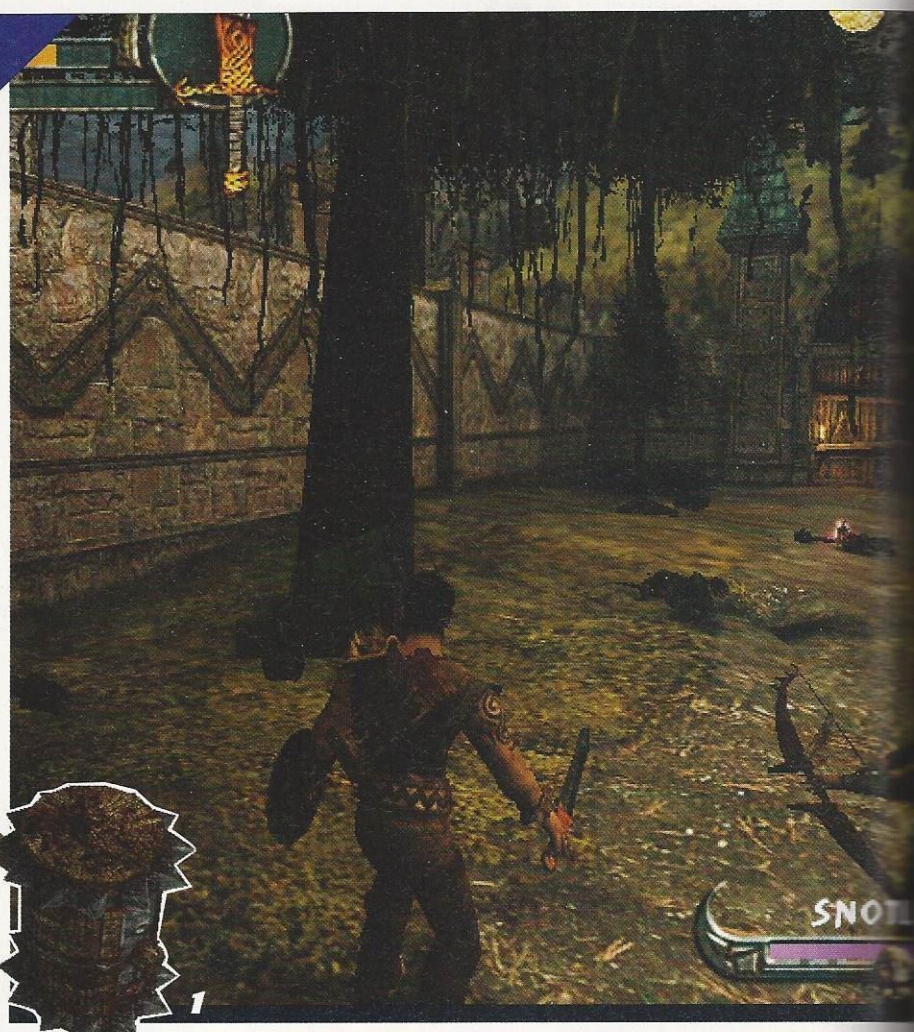
ÉDITEUR : Microsoft
DÉVELOPPEUR : Turbine Entertainment Software
GENRE : Jeu de rôle
SORTIE : hiver 2002
SITE INTERNET : microsoftgamesinsider.com

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Tout est superbe, mis à part l'animation et la qualité de certains persos.



Bombardier. Ce guerrier est jouable lorsque vous choisissez le côté obscur de la force. Il manie à la perfection l'art de la démolition.



De la Lumièr

XBOX OBLIGE, UN ARRIVAGE MASSIF DE JEU SUR PC. VOICI DONC ENCLAVE, UN TITRE 100 %

A l'instar du Seigneur des Anneaux, traité un peu plus loin dans ce magazine, voici une nouvelle adaptation sur PC d'un jeu d'action teinté d'aventure initialement programmé pour la console. On reste d'ailleurs dans l'univers du médiéval fantastique, mais, cette fois, dans un monde où règnent deux états : à savoir, celui de la Lumière, enclave cernée par les Ténèbres. A vous de faire votre choix ! En effet, deux campagnes vous sont proposées, offrant leurs propres histoires et personnages. Mais quelle que soit votre décision, le "bourrinage" sera de mise dans les deux cas. Ah, ça ! Si vous aimez l'action, vous allez être servis. Et plutôt deux fois qu'une. Car hormis les quelques quêtes à accomplir et les divers objets à retrouver, la plupart du temps, il faudra enfiler le tablier d'un boucher.

Berserker. Il est robuste mais très lent. Mieux vaut cependant ne pas croiser son chemin. Vous pouvez également le contrôler en mode "Dark".

Le principe d'Enclave est simple, vous avancez de façon assez linéaire à travers des décors de châteaux en ruines et de villes assiégées en fauchant du gobelin, de l'orque et autres monstres qui se dressent sur votre chemin (console oblige, le mode de sauvegarde des parties s'effectue via des "bornes", comme dans Soul Reaver). Au commencement, vous n'êtes armé que d'une pauvre épée et d'un bouclier. Cependant, plus vous avancez, plus votre équipement

1 Heureuse rencontre. Dès la seconde mission, vous tombez nez à nez avec la chasseresse que vous pourrez alors incarner.
2 Venin mortel. Certains ennemis comme les sorcières ont la capacité de vous empoisonner grâce à un sort.
3 Mauvais karma. La gestion des couleurs et des lumières donne une ambiance plus fantastique que médiévale.
4 Gros Bill. Dans votre besace, il y a des armes qui sont aussi grosses que le perso. Si elles sont puissantes, elles sont en contrepartie très lentes.

e aux Ténèbres

AU GAMEPLAY CONSOLE EST ANNONCÉ ACTION. C'EST BON, ÇA !

s'étoffera. Mais pour ce, il faut d'abord récupérer tous les sacs d'or qui se trouvent dans les environs ou que vos ennemis portent sur eux. C'est la seule ressource du jeu, et elle sert entre autres à payer vos sauvegardes. Le reste des bonus à collecter se compose de potions de vie, d'armures, d'armes ou de munitions.

Un jeu d'action traditionnel en somme. Finalement, seules les transitions entre deux missions présentent une quelconque originalité. En effet, c'est durant cette phase que vous sélectionnez votre perso pour la mission à suivre. Seule subtilité : de nouveaux avatars n'apparaissent que si vous les avez rencontrés lors de vos aventures précédentes. Vous pouvez vous équiper d'objets achetés grâce à l'or récupéré au préalable. Et selon l'aventurier pour lequel vous optez, différents types d'armes vous sont proposés, ceux-ci correspondant à votre spécialité guerrière. Il va de soi que votre façon de jouer en sera considérablement modifiée, la chasseresse n'agissant évidemment pas comme le chevalier.

Bref, Enclave semble destiné aux fans d'action pure et dure, peu enclins à se prendre le crâne pendant des heures et des heures, mais amateurs de décors somptueux. Et là, ils le sont vraiment !

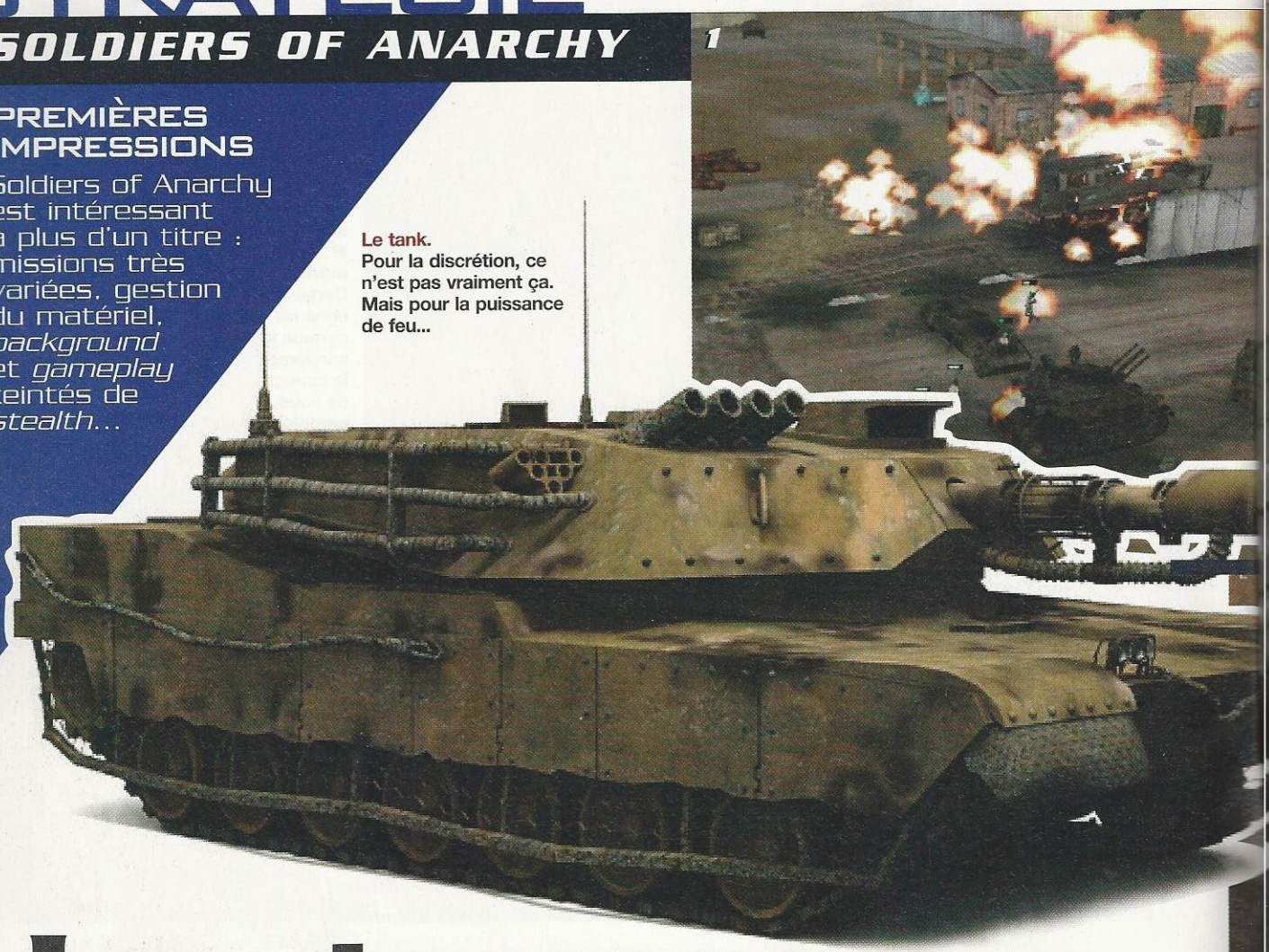
Loïc Claveau

Beauté des bois. La druidesse est un des personnages "bons" que le joueur peut incarner.

ÉDITEUR : Swing !
DÉVELOPPEUR : Starbreeze Studios
GENRE : Action/Aventure
SORTIE : octobre 2002
SITE INTERNET : www.starbreeze.com

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Soldiers of Anarchy est intéressant à plus d'un titre : missions très variées, gestion du matériel, *background* et *gameplay* teintés de *stealth*...



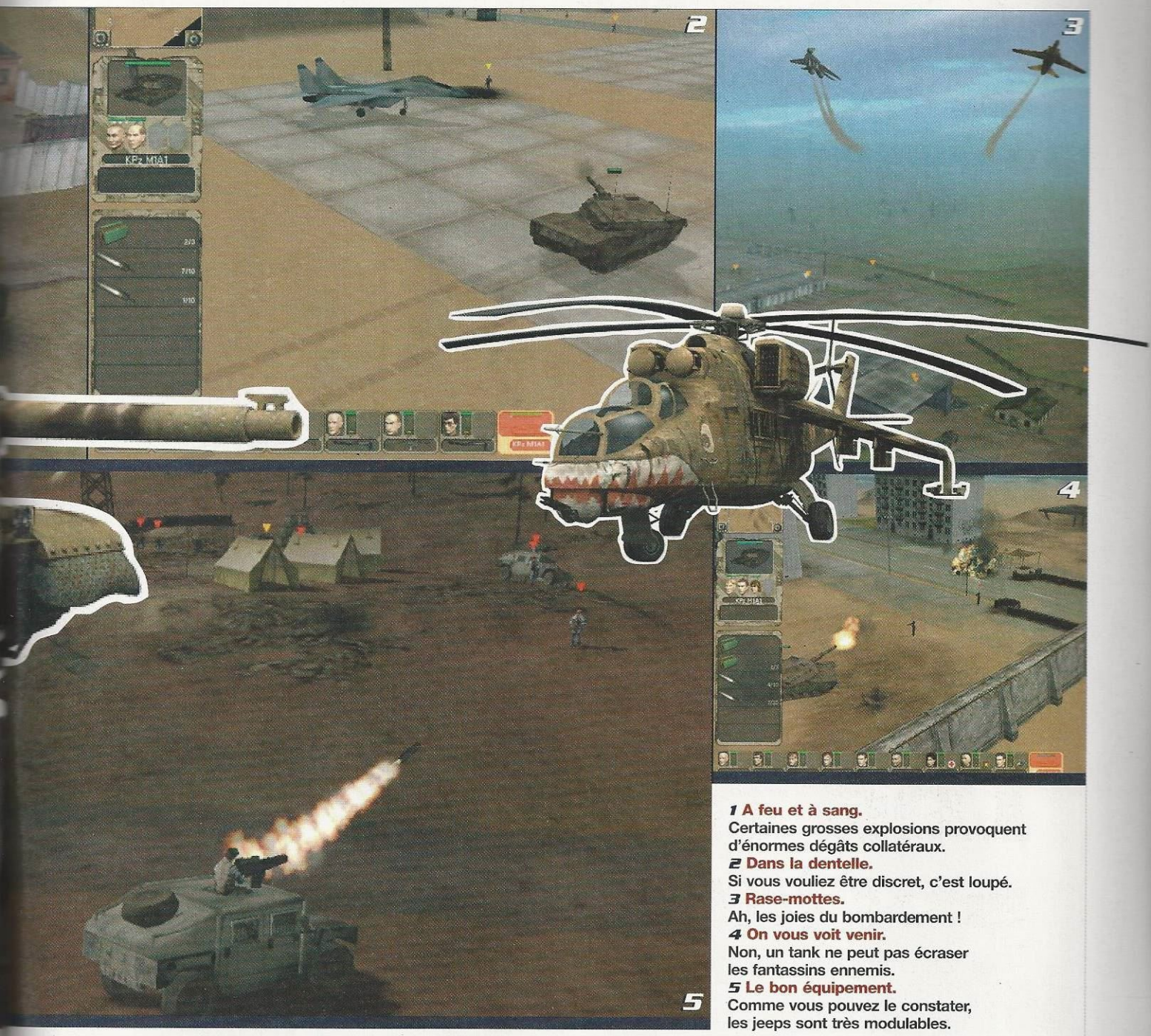
Le tank. Pour la discrétion, ce n'est pas vraiment ça. Mais pour la puissance de feu...

Les taupes sortent du trou

EN 2015, QUELQUES SOLDATS QUITTENT LE BUNKER OÙ ILS S'ÉTAIENT RÉFUGIÉS IL Y A DIX ANS. DEHORS, LE MONDE N'EST PAS BEAU À VOIR...

Aux alentours de 2005, un virus extrêmement contagieux fait son apparition. D'abord à Tokyo, puis aux Etats-Unis, et enfin dans toutes les grandes capitales européennes. L'espérance de vie des personnes infectées est de... deux semaines. Le taux de mortalité, de 100 %. La France est le premier pays à prendre des décisions radicales : le gouvernement largue deux bombes atomiques sur Paris. D'autres feront de même peu après. Pendant ce temps, une poignée de soldats russes, américains et allemands se planquent dans un bunker. Le temps passe... Dix ans exactement. Devenus à moitié fous, ces réfugiés, qui se sont mis volontairement en "quarantaine", n'en peuvent plus de cette vie de taupe. Ils décident donc d'aller voir ce qui se passe à l'extérieur. C'est l'anarchie !

Vous dirigez ce groupe de soldats et devez faire en sorte que tout redevienne à peu près comme avant. Pour cela, il vous faudra mener à bien diverses missions : élimination d'un ennemi, voire de tout un camp... Jusqu'ici, rien de très original. Mais parfois, les choses se corsent considérablement. Ainsi, vous devrez démasquer un traître, briser un état de siège, mettre fin à un marché d'esclaves... En tout, 14 missions vous attendent, mais la campagne est loin d'être linéaire. Il existe de nombreuses façons de remplir une mission. Admettons que vous deviez "nettoyer" un camp ennemi. Vous pouvez la jouer fine, en vous infiltrant et en éliminant les soldats un par un (comme dans Commandos), ou user de la force, en utilisant un tank et en détruisant des bâtiments qui provoqueront des dégâts collatéraux.



1 A feu et à sang.
Certaines grosses explosions provoquent d'énormes dégâts collatéraux.
2 Dans la dentelle.
Si vous vouliez être discret, c'est loupé.
3 Rase-mottes.
Ah, les joies du bombardement !
4 On vous voit venir.
Non, un tank ne peut pas écraser les fantassins ennemis.
5 Le bon équipement.
Comme vous pouvez le constater, les jeeps sont très modulables.

Une des plus intéressantes parties consiste à vous constituer un arsenal digne de ce nom. Après chaque mission, vous retournez à la base et disposez de quelques heures pour visiter les nombreux hangars : infirmerie, garage, aéroport, entrepôt de fournitures, arsenal... Si votre permission est de 24 heures, vous devrez effectuer des choix judicieux, sachant que soigner un soldat prend 6 heures et que le temps n'est pas extensible. Il est possible également d'équiper les jeeps de canons lourds. Mais gardez à l'esprit que tout ça vous prendra du temps, et que la phase de gestion est aussi très importante.

Sur le terrain, n'hésitez pas non plus à vous accaparer toutes les armes et tous les véhicules qui vous tombent sous la main. Par la suite, vous pourrez les troquer, l'argent n'existant plus dans cet univers apocalyptique. En tout, on trouve 23 engins différents et une trentaine d'armes. La composition d'une escouade partant en mission peut varier infiniment d'un joueur à l'autre. On trouve également une partie jeu de rôle. En fonction de vos coups d'éclats, chaque homme gagne de l'expérience. Au huitième des 14 niveaux, chacun de vos hommes (ou femmes) peut choisir une spécialisation (explosifs, médecin, armes lourdes...).

A tout cet univers très intéressant, il convient d'ajouter un background plutôt sympa. Ce n'est pas un monde manichéen. Hormis les militaires, on trouve d'autres clans, dont une secte et des scientifiques. Il y aura trois fins différentes en fonction des décisions prises au cours du jeu. En clair, tout s'annonce très complet, et le moteur impressionnant, ce qui ne gâche rien.

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Big Ben Interactive
DÉVELOPPEUR : Silver Style
GENRE : Stratégie
SORTIE : 22 novembre
SITE : www.soldiers-of-anarchy.com

PERCOLATOR

PERCOLATOR, LE RESPAWN C'EST PAS SON TRUC...

OPERATION FLASHPOINT™
EDITION COMPLÈTE

Le jeu phénomène
déjà un million de joueurs !

93% Joystick
90% Libertysurf.fr
90% PC Jeux
18/20 Micromania.fr
90% PC Team
18/20 Online Gamer

3 JEUX D'EXCEPTION

COLD WAR CRISIS
LA CAMPAGNE ORIGINALE
RED HAMMER
LA CAMPAGNE SOVIÉTIQUE
RESISTANCE
LE PACK D'EXPANSION OFFICIEL

DANS UNE SEULE BOÎTE

Découvrez l'intégrale de Flashpoint :
la référence des simulations de combat en 3D

- Dirigez une escouade de soldats américains, russes ou résistants
- 126 missions solo et multijoueurs exceptionnelles
- 4 zones de combat de 100 km² pour un réalisme de jeu encore jamais atteint
- 50 véhicules différents : de la jeep, char aux hélicoptères de combat
- Un moteur 3D et un mode réseau LAN et internet optimisés

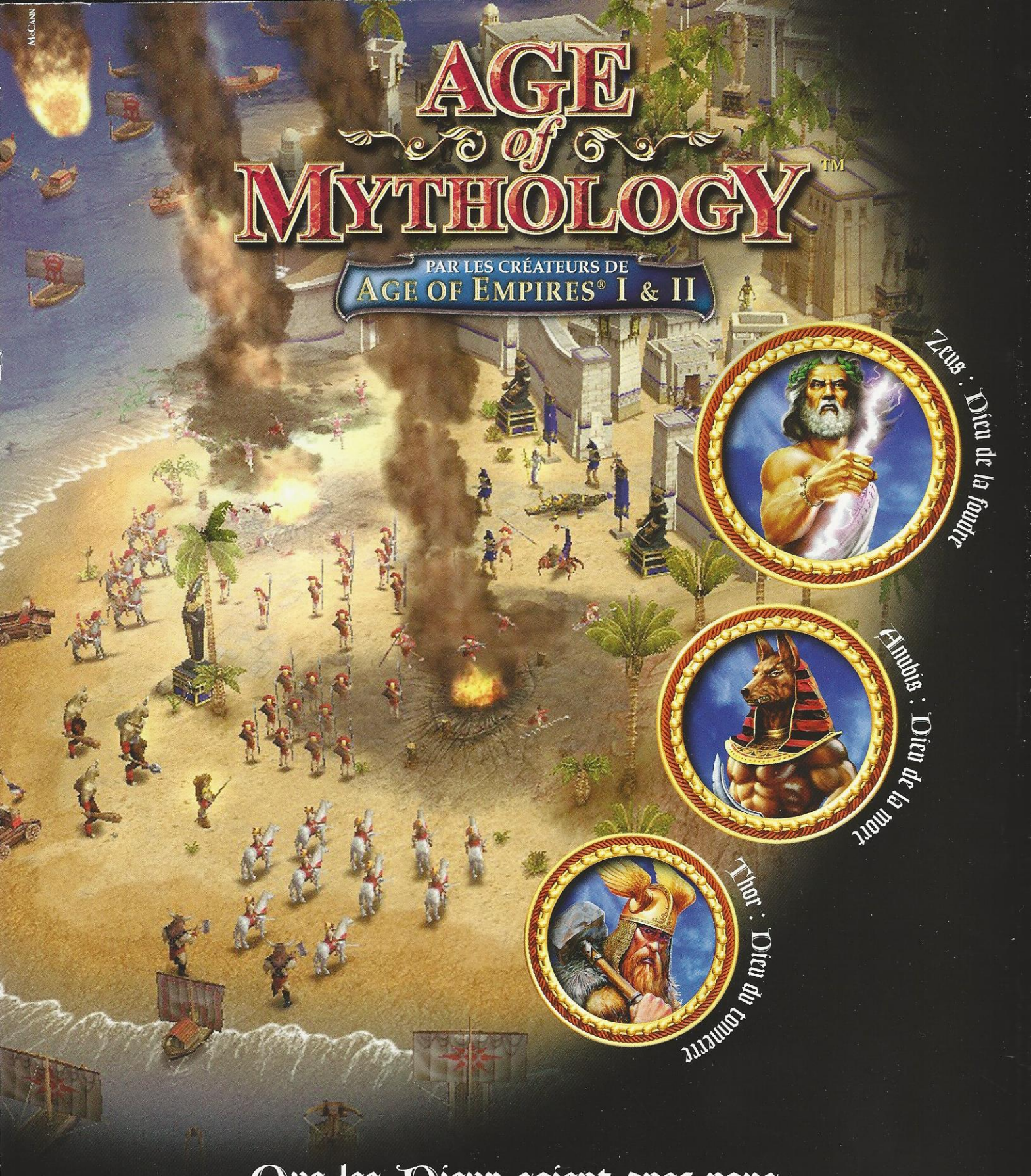
Démos jouables et infos sur le
www.codemasters.com/flashpoint

PC CD | JOUABLE EN RESEAU SUR GOA.COM | Bohemia Interactive STUDIO

www.codemasters.com

Codemasters
GENIUS AT PLAY

© 2002 The Codemasters Software Company Limited. Tous droits réservés. All others copyrights and trademarks are the property of their respective owners.



Que les Dieux soient avec vous.

Entrez dans un monde où les légendes sont réelles et où les Dieux président au destin des simples mortels. Bâtissez des temples majestueux, cultivez les vallées fertiles et partez à la conquête de contrées lointaines dans un monde 3D de toute beauté. Des murs de Troie aux portes des enfers, livrez des batailles titanesques à la tête d'immenses armées conduites par les héros légendaires et renforcées de Minotaures, de Cyclopes et de nombreux monstres mythologiques.

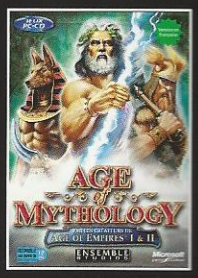
Dirigez 9 civilisations issues de 3 grandes mythologies, obtenez les faveurs de vos Dieux, déchaînez leur colère sur vos ennemis et priez pour qu'ils soient avec vous...

www.microsoft.com/france/jeux/ageofmythology/

Microsoft game studios

ENSEMBLE STUDIOS

JOUABLE EN RESEAU SUR GOA.com



© 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo de Microsoft Game Studios, Age of Mythology, Age of Empires et Ensemble Studios sont soit des marques commerciales, soit des marques déposées de Microsoft Corporation, aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays